JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

N° 33 • 21 JUIN 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

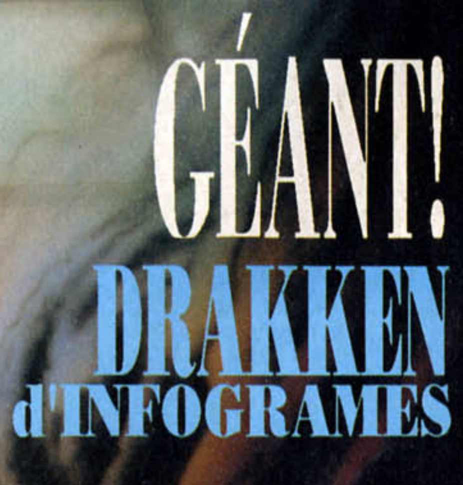
EXCLUSIF :

TINTIN
CASTLE WARRIOR

LORICIEL: Le GOOD PHASER D'ENFER!

R-TYPE : le plan

52 POKES TRUCS ASTUCES VIES INFINIES



GÉANT! DRAKKEN d'INFOGRAMES

T 2788 - 33 - 10,00 F

3792788010001 00330

E D I T O

OOH... LA MIGNONNE PETITE AUTO-STOPPEUSE!!!

-Mais où allez-vous donc, tire-bouchonnante créature?
-J'vais à JOYSTICK Hebdo, m'sieur! Paraît qu'il y a plein de trucs nouveaux: ils ont changé la présentation de la couverture, comme ça c'est encore plus Bô qu'avant, et puis il y a une nouvelle rubrique cette semaine, les «budget», et encore une autre la semaine prochaine, sur les cartouches SEGA, et je ne parle même pas du serveur minitel (3615...JOYSTICK) qui connaît déjà un succès colossal, alors qu'il vient à peine de démarrer! Il y a aussi le concours «MISS JOYSTICK» qui commence la semaine prochaine, sur les pin-ups d'édito. Alors je vais me présenter, on ne sait jamais...
-Ah, mais vous avez vos chances, vous savez!... Surtout vêtue comme ça!
-Merci, mais j'ai un peu peur d'attraper un coup de soleil; comme je suis rousse, j'ai la peau fragile...
-Eh bien rassurez-vous, belle enfant: JOYSTICK HEBDO sort, la semaine prochaine, une série de T-SHIRTS! Vous allez pouvoir mettre vos, heu... enfin... votre anatomie à l'abri des voyeurs et des ultraviolets!
-WOW! C'est pas vrai? Supeeer!...
-Mais si! D'ailleurs j'y vais pas plus tard que dès maintenant!
-Oh, mais alors, vous pouvez me déposer là-bas?! Dites, allez!... Soyez gentil...
-OK! Mais qu'est-ce qu'on dit?
-Heu... Vies infinies?
-...et un bizou!
-SHMOUIK!
-Rhâaa!...
Merci JOYSTICK Hebdo!!!

Bruno Bellamy

SOMMAIRE

N° 33
du 21 JUIN 1989

Photo de couverture : CASTLE WARRIOR

4 ZOOM
Toutes les News...

17 J'ANNONCE
Toutes vos P.A. classées

18 LA BAIE DESANGLES
PROTOS sur ST

20 AMIGA CONNEXION
DELUXE PAINT III

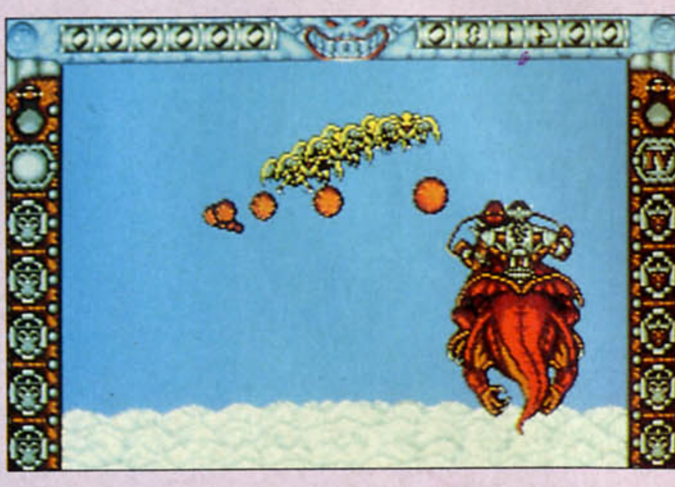
23 MORE DE RIRE
Vos histoires et vos dessins
JOYSTICK SECOURS

24 JEUX...CRACK...!
TRUCS, ASTUCES, POKES

30 LE PLAN : R-TYPE

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustrateur : Bruno BELLAMY ; Illustré : BUG RABBIT
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • FabricationPAO, CHALLENGE• Photogravure BEAUCLAIR • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal à parution.



Dans le légendaire royaume de PACIFIA, plus rien ne va... Faut les comprendre: le roi RICHARD, aimé de tous, va peut-être bien mourir, empoisonné par l'immonde, le néfaste, le funeste, l'ignoble, le méfitique, le scrofuleux, le stomatologique ZANDORI...

Non, pas stomatologique? Bon, en tout cas il est vraiment pas cool, ce mec. Empoisonner un roi aussi sympa, c'est pas des manières. Vous, ULRICH, barbare musclé, bronzé, viril à ne plus savoir quoi en faire, rompu aux arts de la guerre, vous allez devoir sauver le roi votre père pour sauver le royaume. Ca risque fort d'être galère mais bon, quand on nait fils de roi, faut savoir affronter ses obligations. Et surtout ne pas céder au mal ignoble qui menace tout jeune seigneur: la PROCRASTINATION!!! Hein? Qu'est-ce que c'est que ça?! Un démon aux mille têtes qu'il va falloir combattre à coups de glaive-laser? Un virus épouvantable qu'il faut anéantir en détruisant ses sources d'énergie?... Pas du tout! C'est l'art de remettre au lendemain ce qu'on ferait mieux de régler tout de suite. J'suis plus très sûr que ça s'écrive comme ça, j'ai pas mon LITTRE sous la main. Vous me direz, c'est pas un mot qu'est facile à replacer dans la conversation. Ben tant pis, c'est toujours ça de pris. Avec JOYSTICK Hebdo, la culture c'est rigolô! Vous êtes au départ armé d'une épée, et vous allez vous déplacer dans des couloirs très mal fréquentés, puisque des chauves-souris à tête de mort volant ici et là à votre rencontre, des bras griffus sortant des murs, des monstres en tous genres (mais toujours de mauvais genre!) vont essayer de vous faire la peau. La progression se fait «en profondeur», c'est à dire que ce sont les murs du couloir, que l'on voit en perspective, qui sont animés pour donner l'impression d'un scroll dans la troisième dimension. De même, les sprites évoluent en taille, pour donner l'illusion qu'ils viennent des profondeurs du couloir pour se précipiter sauvagement sur le pauvre barbare, lequel est toujours de dos, comme dans SPACE HARRIER. A la







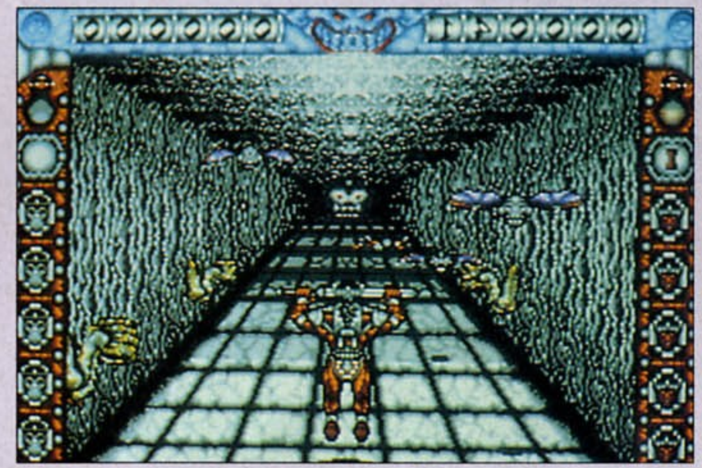








fin de chaque couloir, il y a comme il se doit un monstre plus balèze que les autres, et il faut pas mal de coups au but pour le zigouiller. En plus, lui se bat à coups de boules de feu, alors que vous, vous n'avez toujours que votre bonne vieille épée, qui ne vous sert qu'à vous protéger ou (car c'est le seul moyen de le vaincre) à lui renvoyer les boules de feu. Après ça il faut affronter d'autres monstres toujours plus volumineux (ils tiennent à peine dans l'écran!) et toujours plus dragonnesque, à coups de lance, etc... et se déplacer avec les moyens du bord, comme dans ce couloir inondé où vous devez utiliser une barque pour vous véhiculer, au milieu des stalactites (oui, celles qui du plafond), qui n'hésitent pas à vous tomber dessus. C'est très douloureux une stalactite qui vous tombe sur la gueule sans prévenir (notez que si elle prévient, c'est pareil). En plus, dans ce couloir pourri, il y a des piranhas, et quand il y en a un qui saute dans votre barque pour vous brouter les heu... les doigts de pied, c'est assez flippant. Bref, c'est très complet, comme périple, et très périlleux. Le graphisme est très soigné (déjà le nombre de sprites est assez impressionnant, pour donner cet effet de déplacement en profondeur), vu que les décors et



les créatures sont anti-aliasés tout plein partout, en utilisant les couleurs au maximum. L'animation du tout est peut-être un peu lente, mais reste fluide, ce qui est tout de même pas mal vu la quantité de trucs qui se baladent à l'écran, et vu surtout la taille de certains sprites, qui sont souvent gargantuesques. Certaines créatures sont tout à fait dignes des illustrations de DRAGON'S LAIR, pour ceux qui connaissent (les autres, tant pis pour eux, je ne vais quand même pas faire leur éducation, hein!). Le son n'est pas trop mal, et si l'on peut dire que les graphismes sont un tout petit peu plus beaux sur AMIGA que sur ST (mais ça paraît évident), les deux versions se valent tout à fait, comme ça y'aura pas de jaloux.



Ed. DELPHINE SOFTWARE

disp. : ST - AMIGA
Testé sur ST AMIGA

B. B.

TWIN TURBO V8



Enfermé dans l'étroit cockpit de ma sport prototype, la chaleur monte vite sur la ligne de départ. Une légère condensation envahit mon casque intégral et le mano de température approche du rouge. Le rythme cardiaque s'accélère. Comme pour me rassurer je me répète sans cesse les manoeuvres du départ: «attention à l'embrayage, la vitesse enclanchée le plus tard possible, pas trop de patinage et, surtout ne pas risquer de caler». Et ce feu vert qui se fait toujours attendre, le rouge encore le rouge, le mano grimpe encore: «Bon dieu! c'est quand vous voulez les mecs!!!» J'en ai mal aux yeux à force de fixer ce p.... de feu. Whaarrrooorrr!! 5000 tours, 7000 tours, 5000, 7000, le coeur palpite, l'angoisse...

Rouge, rouge, verrrt!!! 9000 tours, accélération foudroyante, dans une odeur d'échappement et de caoutchouc brûlé, enveloppé d'un nuage de fumée bleu sombre, les centaines de chevaux de nos monstres d'acier se libèrent. Les rugissements des fauves mécaniques envahissent l'atmosphère toute entière, atteignant un niveau sonore absolument insoutenable. L'écran de mon CPC me donne l'image de ma voiture vue d'arrière avec ses pneus qui fument. L'accélération m'oblige à me concentrer au maximum sur la piste et les concurrents très proches. Le tableau de bord m'annonce déjà 155 MPH, Fire pour enclencher le second rapport, toujours plus vite, encore plus vite... Un concurrent à ma droite, premier virage en vue, le joystick en arrière pour un léger freinage, dès l'entrée coup de volant à gauche et le pieds dedans, un petit travers, coup de joystick à droite... Whaooouuuuh!!! La tenue de route de ma caisse j'vous raconte pas, d'enfer!!! Le joystick carrément coincé en avant, j'avale littéralement la nouvelle ligne droite, petite descente suivie d'une longue cote et le virage à droite serrrrréééé, debout sur les freins, je rétrograde, trop tard je pars en tête à queue à une viiitessssse, une chance je viens de passer à moins d'un mètre du panneau le plus proche. Ouffffff!!! Dure la sortie, mais je reprends la piste immédiatement avec la rage de rattraper les autres.

C'est tout cela TWIN TURBO V8 sur CPC, du vrai pilotage à l'image de WEC LE MANS, les têtes à queue, les changements de vitesse, la piste en déclivité et les remontées, les virages plus ou moins serrés, les pneus qui fument lors des accélérations brutales ou des freinages brusques....

Oui vraiment super!!! Un seul regret au niveau des décors un peu limités, mais on ne peut pas tout avoir: les décors ou la vitesse il faut choisir et surtout pour 39 balles.

Ed. CODE MASTERS

disp. :CPC K7

Testé sur CPC K7

F.L.G.

PRO SKATEBOARD SIMULATOR

A peine sorti de mon proto je me retrouve sur une piste de Skate. Pourquoi? parce que j'aime le changement et, qu'en plus, je suis un fan de CODE MASTERS. La vitesse ne se compare pas entre un sport proto et un skate, mais les sensations fortes sont aussi au rendez-vous. Le casque, les gants, les chaussures et les genouillères, la planche super bien contrôlée, j'ai envie de faire aussi bien qu'en voiture. «Vous marrez pas les mecs, j'peux toujours essayer non!!!» y'en a qui sont toujours là prêts à te casser le moral, c'est dingue ça!!!





Je choisis un ou deux joueurs et c'est parti. Je dois impérativement ramasser tous les fanions du parcours dans un temps limité. Je pivote très rapidement au joystick ou au clavier et hooop! en avant rapidos, on descend la première butte vue en perspective diagonale dans un très bon scrolling. J'arrive en plein sur le fanion et crack! in the pocket! La suite c'est où? Ah ouais il faut remonter un peu pour rejoindre une nouvelle descente vers le fanion suivant. Un peu vite peut-être je me retrouve planté dans le gazon, tous les pros autour more de rire (tu connais c'est en page 23). Bon on se calme! et on laisse le malheureux débutant que je suis, essayer de se récupérer!

Ca marche j'peux même sauter, super le Skate et, si j'arrive à la fin de ce premier parcours, je change de décors. Alors là ça se complique, un terrain complètement explosé, des trous partout, l'ensemble vu de dessus cette fois et toujours en scrolling multidirectionnel. Les gamelles se suivent (et se ressemblent!), moi je ne me ressemble plus, à force de prendre des coups. Ma mère ne va plus me reconnaître (allo maman bôbô!!!).

Dur dur le Skateboard et good good le PRO SKATEBOARD SIMULATOR. C'était écrit PRO? Alors qu'est-ce que je suis venu faire ici??

Ed. CODE MASTERS

disp. :CPC K7

Testé sur CPC K7

F.L.G

ADVANCED SKI Simulator

Bon, j'ajuste mes lunettes, je me cramponne à mes bâtons (de joie, en l'occurence, car je suis certain de gagner...), et au signal du départ, je fonce... Aah! Le crissement des skis sur la poudreuse, les acclamations des spectateurs qui, gelés mais tenus de rester tranquilles, n'ont guère de solution que celle de pousser d'énergiques hurlements pour se réchauffer... Damned!

Pendant que je me livre à de profondes méditations frigorifiques (je voulais dire «philosophiques»), mon adversaire a pris un maximum d'avance. Je prend un élan fantastique dans la descente et... Oumpff! J'me suis emplafonné un sapin! Quel est le sombre crétin d'abruti de mes deux (je parle de mes deux skis, hein, mais les lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes...) qui a conçu un parcours aussi débile, aussi mal fichu, aussi encombré, alors que le temps m'est compté et que la moindre chute, me faisant perdre un temps précieusissime, peut me faire disqualifier?! Je reparde et... Arrh! Bon sang! J'étais tellement énervé que j'ai loupé une porte! Et voilà... La revanche aux jeux olympiques d'hiver, dans quatre ans... ADVANCED SKI SIMULATOR est, comme son nom peut le laisser supposer, un simulateur de ski. Ce qui est moins évident dans le titre mais l'est dans le jeu, c'est que c'est un simulateur de compétitions de ski: le temps est chronométré, et si vous le dépassez (et ça arrive facilement, car il est très dur de ne pas tomber au moins une fois dans le parcours, et il faut vraiment beaucoup de pratique pour passer le premier niveau, et encore plus pour atteindre le troisième, que je n'ai vu qu'une fois), vous êtes disqualifié, et vous n'avez donc pas accès au niveau suivant. C'est à dire que pour découvrir de nouveaux parcours, il vous faudra passer toujours par les précédents, et que c'est horriblement difficile. Cette difficulté rend le jeu passionnant, mais ce qui le rend plus passionnant encore, c'est la qualité de la simulation: les parcours en 3D sont magnifiques, on sent vraiment le relief des pistes, la prise de vitesse progressive à coups de bâtons, la force centrifuge dans les pentes... Même le bruit des chutes sur la neige molle et le son du skieur s'emplafonnant un arbre ou un chalet est sensass! Or tout ça est si bien que j'aurais vraiment aimé pouvoir me balader sur les pistes (dans un mode «entraînement», par exemple, pour pouvoir mieux profiter de l'aspect simulation, et ne pas être à ce point tributaire de la partie compétition. Détail à noter: il y a toujours deux skieurs en piste, ordinairement vous et un autre qui est piloté par le programme (il se défend pas mal, d'ailleurs, mais ça ne l'empêche pas de tomber aussi de temps en temps!), mais il est possible également de jouer à deux, ce qui peut pas mal réchauffer l'ambiance. J'oubliais ce qui est pas loin d'être le plus important: les graphismes sont superbes! Un soft qui a déjà deux mois, mais une réussite que l'on ne peut que qualifier de magistrale, bravo!



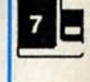


Ed. CODE MASTERS

disponible : AMIGA

Testé sur AMIGA

B. B.



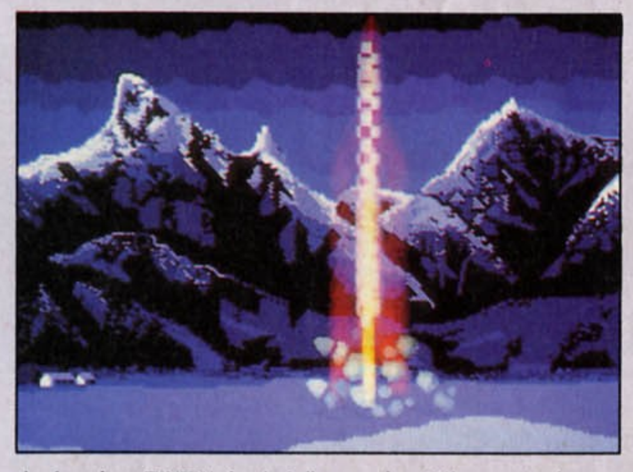
TINTIN SUR LA LUNE



J' y crois pas! IL est là! IL est parmi nous! IL est revenu sur terre pour mieux redécoller! Qui? Mais TINTIN bien sûr! Depuis quelques temps déja, la rumeur circulait. IL revient, IL est bientôt là! Que fait SPIELBERG! Les préversions aperçues au hasard de certains salons bien informés, nous avaient déja permis de voir les premières images de notre héros national, bien que Belge, il faut le rappeller.



Nous, Français, avons tendance à absorber tout ce qui nous plait et ensuite oublier notre erreur volontaire. TINTIN est tellement attendu que dans les sondages, il est déja cité! Mieux encore, pour les JOYSTICKS D'OR, vous, les lecteurs, avez été nombreux à le désigner comme meilleure adaptation de bande dessinée alors que seules quelques images avaient été publiées dans la presse spécialisée. Mais en jeu non terminé ne pouvant apparaître dans un palmarès digne de ce nom, TINTIN devra donc attendre les prochains Joystick d' or pour concourir. Alors, où en sommes nous aujourd'hui? Tout d'abord, c'est beau, c'est grand, c' est géant! Le film, la confusion est facile tant l'animation est réussie, le film débute sur le pas de tir... Quelques véhicules et personnels s' agitent autour de la fusée dressée, tendue vers son objectif: la Lune! Le plan large fixe permet de bien s'imprégner de l' angoisse et du trac que doivent ressentir tous les membres de cette aventure. Soudain les tours s'écartent, le silence semble prêt de s'installer, quand, brutalement un décompte inhumain s'égrène! 3... 2... 1... Cramponné à mon clavier, je sens ma poitrine s' écraser sur les deux albums de TINTIN, que j'ai bien sûr relu à fond avant de commencer le jeu! La musique est très courte, toute en coups de timbale mais humoristique, car elle fait allusion à «Ainsi parlait Zarathoustra», ce qui est un hommage au film «2001, Odyssée de l'espace», de Stanley Kubrick et non au journal de la «5» comme a pu le penser tout haut un petit pois qu'aurait mieux fait de la fermer avant de l'ouvrir (Copyright Pierre Dac. On vous en parlera un jour de ce superman). Donc, les graphismes, c'est beau comme chez nous, l'animation c'est beau comme chez INFOGRAMES, et la musique, c'est beau comme chez Virgin Megastore. Avec des escaliers géants en marbre rose, merde quoi! La fusée de notre héros, accompagné de ses amis, est capable de se diriger au joystick, mais il est préférable d'utiliser la souris afin d'être plus efficace sur le ramassage des boules rouges et jaunes vous permettent de franchir les différentes étapes du voyage. Durant le vol, BAXTER resté au sol avec les techniciens, vérifie les paramètres de la trajectoire. Chaque étape franchie vous renvoie à une épreuve à l'intérieur du vaisseau, où le méchant Jorgen, aidé de Wolf, s'échine à placer



des bombes. TINTIN, équipé d'un extincteur, doit arrêter Jorgen et éteindre tous les foyers d'incendie. Pour se déplacer, notre héros peut couper le système de gravité artificielle, obligeant les pesonnages à flotter, légers comme des frites cuites à l' huile de tournesol. Seul TINTIN peut encore utiliser les échelles, les couloirs pour atteindre le bouton de remise en route du système défaillant. Une fois les bombes désamorcées, les incendies circonscrits, ses compagnons délivrés et Jorgen fait prisonnier, alors TINTIN peut passer à l'épreuve suivante... L'alunissage ne se fait pas sans mal, mais permet de découvrir, une fois réussi, en compagnie de Milou et du capitaine Haddock, la beauté d' un clair de Terre, telle qu'ont du l'admirer les premiers astronautes, avec un TINTIN sautillant, heureux comme tout d'avoir une fois de plus dépassé ses limites. Ca sort le 1er juillet, sur ST et AMIGA, alors?...



Ed. INFOGRAMES
disponible : ST
Testé sur ST

H. L.

TIME SCANNER



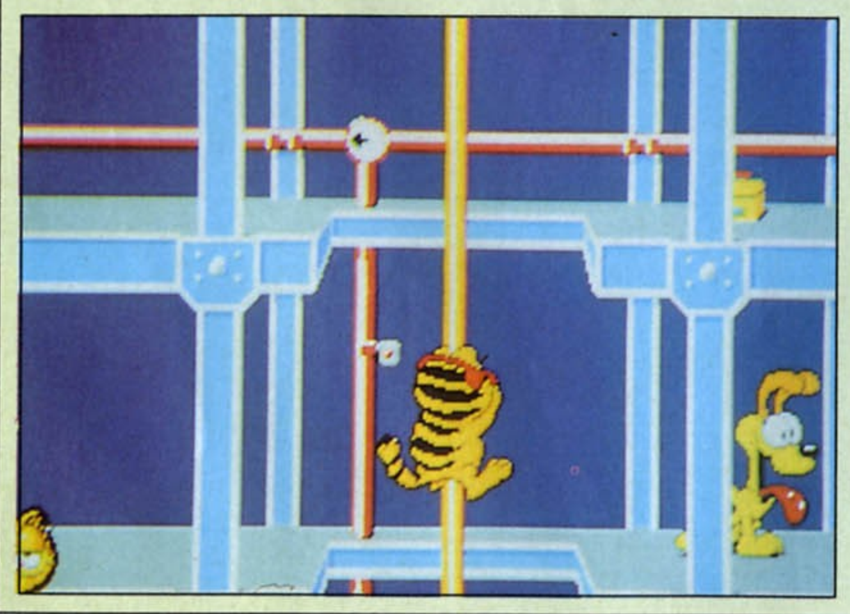
Enfin! Un flipper sur ST!... Depuis le temps que j'attendais ça... TIME SCANNER est un flipper à quatre niveaux, qui sont autant de paysages, et il faut parvenir à envoyer la balle dans des trous très difficiles d'accès pour passer d'un niveau à l'autre. Le plateau du flipper, évidemment sur un côté de l'écran puisque vertical, est plus grand en hauteur que ce que l'écran permet d'afficher, de sorte que quand la balle part trop bas (et donc échappe aux flippers), l'écran scrolle et vous passez à la partie inférieure, où vous continuez le jeu avec une nouvelle paire de flippers. Chaque niveau a bien sûr une configuration différente, ce qui donne tout son intérêt au flipper qui sans ça ne serait pas un jeu tellement varié. On peut regretter (un petit peu, quoi) que ça soit un peu «gros» en général, balle, flippers et tout le reste, et que de façon globale ça ne fasse pas très vrai. On n'a pas la sensation de jouer sur un vrai flipper, en fait. Et puis si le principe des différents niveaux et du scrolling vertical est pas mal trouvé, il est quand même dommage qu'il n'y ait pas d'éditeur de flipper, pour configurer le sien comme on veut. La musique aussi, au bout d'un moment, devient un peu énervante. Mais dans l'ensemble, on peut dire que c'est pas mal.

Ed. ACTIVISION
disp. : ST - AMIGA
Testé sur ST

B. B.

GARFIELD WINTER'S TAIL

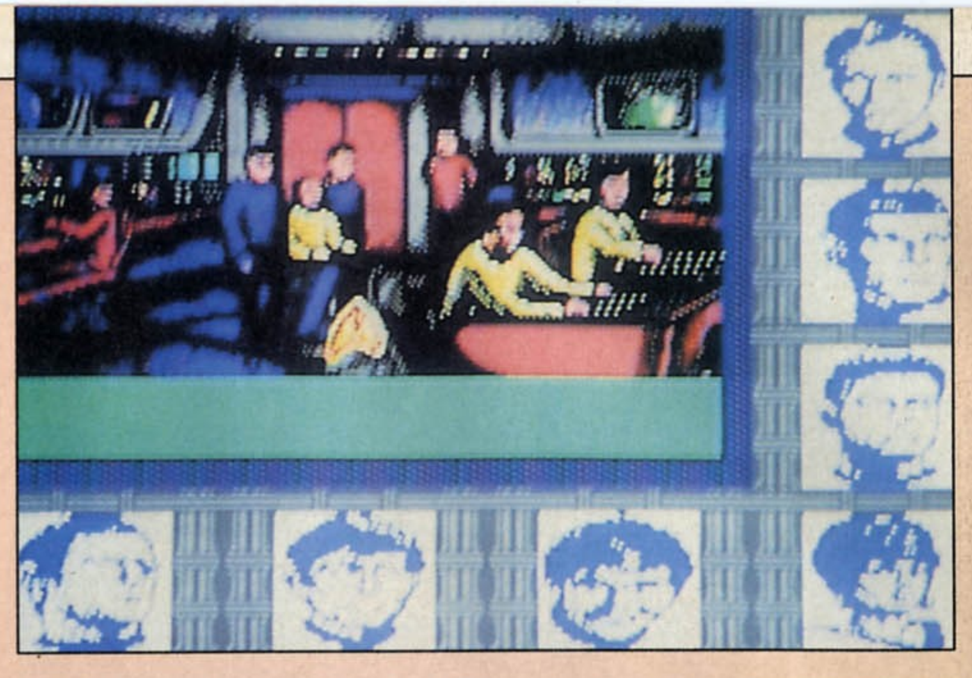
Revoilà notre héros, le matou glouton et feignant mais tellement sympa, dans de nouvelles aventures! Son rêve (car bien sûr ce n'est qu'un rêve: GARFIELD ne peut pas faire VRAIMENT l'effort de partir en voyage), c'est d'aller faire du ski dans les alpes... Et le voilà parti, en compagnie de ODIE, le chien à la langue qui pend, plus stupide et ahuri que jamais, sur les pistes enneigées... Le but du jeu n'a rien de bien étonnant, venant de GARFIELD: lors de la descente (en slalom, car il faut éviter maints obstacles, soit en tournant, soit encore en sautant par-dessus), il faut passer tout près des spectateurs et ouvrir la bouche en grand, car ceux-ci tiennent en main des gâteaux et des pizzas!... La suite est du même acabit, et il ne faut pas oublier le suprême plaisir: botter les fesses de ODIE, qui pourtant ne s'offusque jamais de rien... Brave toutou! Ca n'a rien de colossal, c'est toujours destiné aux fans de GARFIELD, et ils sont nombreux, j'imagine, car le personnage, création de JIM DAVIS, devenu presque aussi populaire que SNOOPY lui-même, est vraiment trop génial!



Ed. THE EDGE
disp. :ST - AMIGA
Testé sur ST

B. B.

STAR TREK



«Cpt Kirk, les Zygloskes approchent à grande vitesse, et je pense que nous devrions envisager de mettre le bouclier protecteur à propulsion radio-éléctro-hydro-magnétique.» Vous connaissez tous et toutes la série Star Trek avec ses personnages importants: le Cpt KIRK, Mr Spock, Doc Mc Coy... Eh bien, grâce à ce jeu vous allez pouvoir revivre à fond toutes ces aventures interstellaires. Graphiquement c'est assez joli, mais dois-je vous rappeler que l'intérêt de ce genre de jeu n'est pas vraiment l'intérêt visuel, mais plutôt le coté stratégie, ce qui m'amène à vous dire tout simplement que de ce côté là, c'est fabuleux, puisque vous pourrez faire un tas de choses: voyager de planètes en planètes afin de découvrir un monde meilleur, faire des combats galactiques... Bref, c'est le délire, certainement le meilleur jeu de simulation spatiale du moment (le mot est lâché!). Sans compter qu'il y a un tas d'autres possibilités, bref vous allez être le seul maître à bord, c'est franchement génial! Bien sûr avec ce jeu vous trouvez une doc de 50 pages (en français), ce qui me semble être un excellent moyen de lutter contre les pirates de l'espace!! Franchement ce jeu m'a complètement emballé, ce qui devient de plus en plus rare. Alors, que faites vous ici ? Vous devriez déjà être prêt à embarquer dans l'Enterprise pour de nouvelles aventures.

Ed. FIREBIRD

disponible : ST
AMIGA - CPC - C64
Testé sur CBM 64

R. G.

THE RUNNING MAN

Voici le petit dernier de GRANDSLAM: RUNNING MAN. Pour ceux qui ne connaitraient pas le film, il s'agit de sortir en bon état de toute une série d'épreuves plus ou moins dures. Pour le jeu, c'est un scénario qui se tient. Une page de présentation pas trop mal nous annonce le jeu tandis qu'une musique sympathique l'accompagne. Vous dirigez un grand bonhomme vachement bien barraqué qui fait qu'éclater les chiens qui lui sautent dessus et les méchants qui le canardent. Le sprite est bien animé ainsi que le reste des personnages mais il est assez difficile de sauter sur les plateformes. Ce pourrait être un détail futile si la moitié du jeu n'était pas une série de plate-formes à franchir. Si vous avez assez d'argent pour acheter ce soft, allez voir le film avant, surtout qu'y a le super balèze CHVARSEUNEGUAIRRE (Ahhhh les fautes!!!) qui joue dedans.



Ed. GRANDSLAM

disponible :ST - C64
AMIGA
Testé sur C64

O. B.



Décidément, les grands playboys aux muscles d'acier et à la lame tranchante sont au goût du jour. Après BARBARIAN 2 et TARGHAN, voici SAVAGE qui, comme ses deux prédécesseurs, est une réussite complète.

Globalement, SAVAGE se rapproche énormément de BEYOND THE ICE PALACE: vous dirigez un fier guerrier à la démarche pompée sur celle d'Aldo Maccione qui, armé d'une hache ou plutôt devrais-je dire de plusieurs centaines de haches (et il a même pas de poches), a décidé d'aller tuer le temps dans un chateau très mal fréquenté et par la même occasion de se farcir quelques milliers de mutants et diverses bestioles toutes aussi antipathiques les unes que les autres, une bagatelle pour un jeune homme si fort. Bon, d'accord, c'est pas très original comme scénario, mais dès que le jeu commence, cet excès de flemme est largement pardonné, tout du moins sur AMIGA. En effet, comment ne pas succomber devant une animation aussi fluide et une musique digne des meilleurs rap. Pour combler le tout, les graphismes sont d'une grande finesse. La difficulté étant très progressive, vous allez inévitablement me demander: «Mais un jeu sans défaut, c'est pas possible!!». Eh bien oui! Je l'avoue, il y en a un, mais seulement un : les explosions des monstres sont des étoiles comme ça «*» mais en couleur. C'est pas bien grave mais c'est une erreur qui aurait put facilement être évitée afin de faire de ce soft un best-off. Pour ce qui est de la version ST, elle m'a moins impressionné. Les sprites sont plus petits, la musique et les effets ne sont pas du même niveau (l'écran qui sursaute et le bouclier sont superbement bien faits sur AMIGA). Ceux qui ont aimé BEYOND THE ICE PALACE aimeront SAVAGE car la première partie en est une copie presque conforme mais moins difficile. La deuxième est du style SPACE HARRIER, et dans la troisième, vous dirigez l'aigle du guerrier dans une autre partie du chateau. Bon! C'est pas tout mais y faudrait que j'aille voir mon JOYSTICK HEBDO N°11 pour pouvoir arriver à la fin de ce maudit troisième niveau. Salut!

ST





AMIGA

Ed. FIREBIRD

disp. : ST-AMIGA
Testé sur ST AMIGA

O. B.

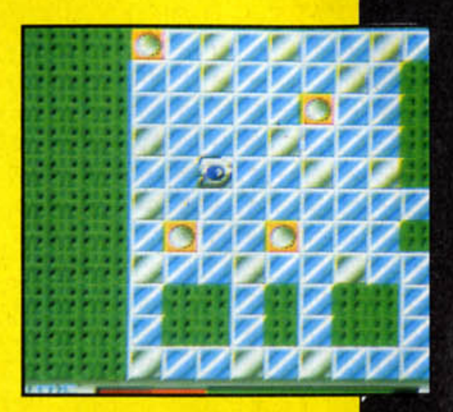
TRAINED ASSASIN



TRAINED ASSASIN: «assasin entraîné»... C'est ce qui me faudrait, de l'entraînement! Qu'est-ce que c'est dur! Ca m'énerve les jeux où je meurs presque tout de suite! C'est un JDTASH, où au lieu d'un vaisseau spatial on manipule un p'tit bonhomme (l'ASSASIN ci-dessus mentionné dans le titre). Faut tirer sur tout ce qui bouge, faire gaffe à pas se cogner dedans, et puis récupérer le bonus qui rapportent des armes de plus en plus puissantes. C'est un jeu de tir de plus, sans grande originalité. Même la difficulté un peu rédhibitoire n'est plus quelque chose d'original, c'est un défaut hélas devenu bien commun... Tiens, par moment, ça me donne envie de tuer! Hargne! Haine! J'vais m'entraîner avec TRAINED ASSASIN, non pas que ça soit un bon programme, mais.... ça va me mettre en condition...

DIGITAL MAGIC SOFTWARE sur AMIGA

MIND FORCE



Comme son nom peut le laisser comprendre, MIND FORCE, autrement dit «la puissance de l'esprit», c'est un jeu où l'intelligence sert davantage que l'adresse ou les réflexes fulgurants. Il n'empêche que c'est un jeu où il ne faut pas trop flâner en route, parce que sinon, heu... Eh ben sinon on perd, voilà! Sur des damiers se trouvent des cases sur lesquelles sont les sphères que vous devez récolter. Quand vous en avez attrapé une, la case où elle se trouvait disparaît: vous ne pourrez plus repasser par là! Et puis vous ne pouvez pas vous arrêter partout, mais seulement sur certaines cases. Sur les autres, vous glissez jusqu'à ce que vous rencontriez une case qui vous arrête, une case avec une sphère, ou bien jusqu'à ce que vous tombiez dans le vide... Et pendant ce temps là votre niveau d'énergie baisse! Stratégie, oui, mais pas trop longtemps!... Dommage qu'esthétiquement ça ne soit pas plus original. Bien sûr, sur AMIGA y'a pas mal de couleurs, mais bon ça n'a rien de bien sensationnel...

KINGSOFT sur AMIGA

GALAXY 89



POP! C'est le bruit que fait la GPSI (Grande Pondeuse de Space Invaders), à chaque fois qu'elle met bas un clone de plus de ce jeu qui, certes, enchanta notre belle jeunesse en y apportant la magie que les contes de fées ne parvenaient plus à nous faire gober, mais qui a pris bien des ans dans la gueule, au point que quand même faut pas charrier y'en a qui font s'écrouler de rire les critiques pour moins que ça... Donc c'est une fois de plus un jeu où les méchants tombent du ciel sans se faire annoncer, et où il faut malgré tout, et avec célérité et application, faire en sorte qu'ils comprennent les bonnes manières et admettent l'idée qu'un martien, avant d'envahir les gens, doit frapper à la porte pour que l'on ait le temps de fourbir son laser et de le mettre en joue (ne tirez que quand vous verrez le blanc de leurs ventouses!) aussi confortablement que possible. Je dis n'importe quoi parce que j'ai rien à dire, c'est pas ma faute c'est le jeu qu'est comme ça, chef!

KINGSOFT sur AMIGA

NIGHT DAWN

Vous voici aux commandes d'un tank, largué par un vaisseau mère dans une contrée on ne peut plus hostile: tout ce qui bouge vous tire dessus, sans parler des mines qui ne bougent pas mais qui n'en sont pas moins mortelles si vous, en bougeant, vous roulez dessus. Le monde où vous vous déplacez est peu engageant également puisqu'il y a des portes fermées partout et que vous ne pouvez guère les contourner, vu qu'à quelques pixels près, bien souvent, vous tombez dans le vide audessus duquel flotte le labyrinthe dont vous tentez de sortir. Il faut trouver les clés correspondant à chaque porte pour pouvoir terminer le niveau et passer au suivant, et ça n'est pas facile du tout! Stratégie, persévérance, réflexes aussi... Il faut de tout ça pour survivre dans NIGHT DAWN. C'est aussi assez beau, les sons sont pas mal. Et puis c'est assez original, c'est pas tous les jours qu'on a ça, hein!...

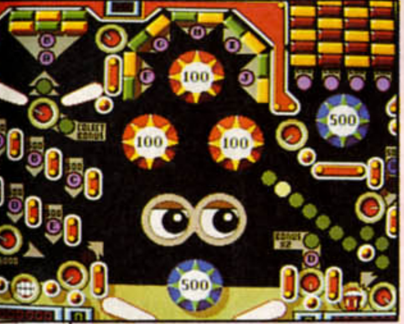
MAGIC BYTES sur AMIGA



INFOS
PAS GENEES



Ça commence tranquillos dans un saloon, là-bas à l'est du grand désert, ça se déchaîne dans une attaque à main armée, ça continue par une castagne d'enfer réalisée par les meilleurs cascadeurs et ça explose dans la présentation des nouveautés LORICIEL sans s, devant nos yeux hagards de testeurs en manque d'écrans fulgurants.



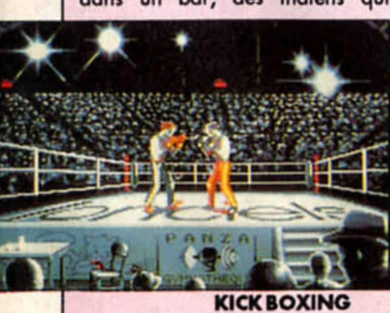
PINBALL MAGIC

Pour le coup, on a été servis, et bien! A la mer de sable, Laurant Weil nous a présenté son phaser, (Pour les jeux de mots, c' est facile, le phaser et la mer, c' est comme: How do you do yau de poële, faut savoir pour comprendre!), une arme nommée WEST PHASER, qui est un concept génial. Vous connaissez tous les pistolets lumineux, vous jouez tous avec ces trucs sur vos consoles ou vos bécanes. La nouveauté avec ce 6 coups, c' est qu' il est fourni avec un kit de routines que vous pourrez introduire dans vos programmes personnels, en GFA, assembleur, C, etc... Vous pourrez ainsi, si vous le souhaitez, tirer sur la tronche de la prof chiante, digitalisée, la gueule de l' homme politique que vous détestez, et tout ce que vous n'aimez pas ou ce qui vous énerve.... C' est un plus! Autre plus, des jeux «compatibles Phaser» sont déja en préparation chez d' autres éditeurs, Infogrames avec un s, Cobrasoft, faisant de votre gun, un standard d' interface de jeu! Le premier dont nous avons pu tester les premiers tableaux est une histoire de FAR WEST, avec des cow boys dans un bar, des indiens qui attaquent la caravane, tout cela entièrement géré par le pistolet. Ce sera pour PC, ST, AMIGA, CPC, et le prix, accrochez vous bien à votre JOYSTICK Hebdo, 299F avec le pistolet!!! C' est dingue! J'en suis resté tout remué! A un point tel que le PINBALL MAGIC, jeu de flipper éclatant, m'a semblé être une oeuvre graphique, un rêve de joueur en manque de sensations neuves. Les douze tableaux seront tous plus fous les uns que les autres, avec par exemple des séquences de casse-briques sur le terrain, des gadgets dans tous les sens et, le programmeur l'a promis, des sons réels digitalisés à partir d' un vrai flipper. Ce sera pour toutes les bécanes précédemment citées à 199F en disquette. "Tendez un peu, je reprends mon souffle, la mise en scène de la présentation à laquelle nous avons assisté est tellement sympa que j'en oublie de respirer un coup sur trois! Un regard vers Sophie, c'est bon, je peux redémarrer. Troisième jeu présenté par Loriciel, puisqu' en plus de nous nourrir, ils nous en ont mis plein la gueule: KICK BOXING! Coaché par André PANZA, Champion du monde de Kick boxing, de boxe américaine, et de boxe française, excusez du peu, le nouveau petit chat sauteur nous propose de grimper sur le ring pour de la baston grand format. J' hésite... KICK BOXING est un jeu de combat. Mais non, on prend pas le Phaser pour éliminer l' adversaire! Mais oui, on retire son costard, cravate, attaché case! Mais oui qu' on peut y jouer sur toutes les bécanes, même au bureau! A condition d' avoir un ordinateur! Dis-moi, t' es bien sûr de ne pas avoir servi de sparring partner à PANZA pour préparer ce jeu? Non?!? Pourtant j'aurais juré... Le travail sur l' étude des gestes a été réalisé à l' aide d'une technique très proche de celle utilisée en image de synthèse, grâce à une caméra et de l' image par image. Les différentes postures ont été filmées et ensuite transférées en images ordinateur, donnant ainsi un réalisme extraordinaire au jeu. Comme dessert, on a eu une promenade en bateau pour les poëtes et un tour de quad pour les ceusses qui voulaient frimer les gonzesses. Notre artiste photographe s' étant pris les pieds dans la courroie de son appareil, et ayant dérapé brutalement sur un corsage entrebaillé, la direction de JOYSTICK Hebdo a le regret de vous informer qu' elle n' est pas en mesure de vous proposer des images du nouveau futur jeu de simulation de tank en 3D faces cachées, absolument génial, si bien formé et tout en couleur, qu' on attend avec impatience le premier simulateur de copine en trois D également. Pour le soleil, c' était bien! Pour le décor et l' animation, c' était bien! Pour les jeux, c' était bien! Pour la bouffe, c'était bien! Pour la nouvelle attachée de presse, alors là, elle est vraiment très très bien! Comment? Mieux que ça? Je veux, mon neveu!



PACKAGING





KICK BOXING

CHARGEZ!

La liste des softs que votre revendeur préféré reçoit cette semaine

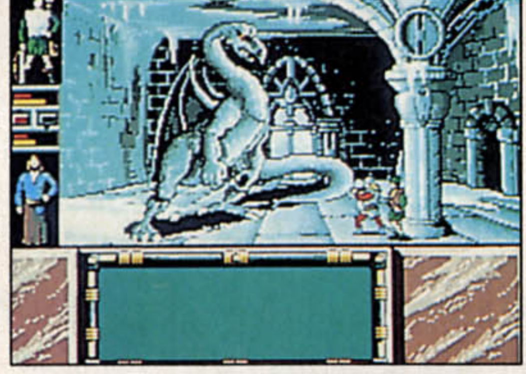
ALTERED BEAST (SEGA)	SEGA
BOMBER RAID (SEGA)	SEGA
CYBORG HUNTER (SEGA)	SEGA
DOMINATOR (ACTIVISION)	AMIGA/ST/C64
MILLENIUM (ELECTRIC DREAMS)	AMIGA/PC/ST
RAMPAGE (SEGA)	SEGA
RASTAN (SEGA)	SEGA
RENEGADE (IMAGINE)	AMIGA/ST
ROBOCOP (OCEAN)	AMIGA
ROLL OUT (EAS)	AMIGA/ST
SDI (MINDSCAPE)	AMIGA
THUNDERBIRDS (GRANDSLAM)	AMIGA/ST/CPC
XYBOTS (DOMARK)	AMIGA/C64/CPC/PC/SPECTRUM/ST
WICKED (ACTIVISION)	AMIGA/ST

EXCLUSIF

Nous avons la chance, nous à JOYSTICK Hebdo, d'être un hebdomadaire et pour rigoler un peu, un hebdromadaire qui véhicule l'information. Cela nous permet d'être présent très vite sur tout ce qui bouge et de pouvoir tout vous raconter très vite. Nous sommes également des privilègiés, car cela nous permet de voir de près toutes les attachées de presse que nos copains de MICRO-NEWS vous ont présenté en photo. (Et en plus on peut leur parler! C'est dingue!) Est ce que vous en avez-t-il entendu causer d' un jeu tout nouveau, ça va sortir, nommé «DRAKKHEN» ? Hein? NON?!

HA ha ha ha HA ha!!!! C' est le premier jeu de rôle édité par INFOGRAMES, la Lyonnaise des softs, sur Atari et Amiga et compatible PC, s'ils sont sages. Pas sur Thomson! Ah bon! Parrainé par GARY GIGAX, l' homme au DONJON et DRAGON, DRAKKHEN est le fruit d'un travail d' équipe qui a duré presque deux ans. Pour ceux qui pratiquent les langues étrangères, la signification du titre est évidente. Il s' agit effectivement de dragons et de leurs problèmes d' ego. Donc c' est du fantastique!... Autrefois les dragons vivaient en totale liberté, riches, heureux et beaux. Mais un jour, un sacré jour, nom d' un martien, un crétin de soldat, pour frimer devant sa pétasse, a tué le dernier dragon mangeur d' herbe, provoquant par là la fin d' une époque et le début d'une nouvelle ère. (C'est con ce qu'on écrit parfois!). Pour sauver le monde, quatre aventuriers ont été expédiés sur une île volcanique étrange, divisée en quatre régions. Tiens tiens! Ils sont quatre et il y a quatre régions. Ménardeau, je sens quelque chose! Ho oui, chef, vous sentez bien la chose?... Le gag, c'est que l'île fait 8 km sur 8 et qu' il y a huit donjons de trente salles. Il y a donc deux donjons par région, abritant 8 princes dragons mâles et femelles qui représentent, devinez? Le Mal et le Bien! Estonnish, Nein? Le but est de les niquer tous, d' une manière ou d' une autre, puisqu' il vous faut les huit gemmes, qu'ils soient consentants ou non, car ces gemmes vous permettront de proférer l' incantation suprême, seule méthode pour retourner à l' état initial.» ATA ATA HO-





GLU ULU....» ah non, je me trompe de grimoire, bordel! c'était quoi? Ah oui, «SCHLIKA SCHLIKA, Z Z, OYE!» Euh



non, c' est pas ça! Peut être tenterai-je alors un petit» ANKHARDRAKKHEN AGNAHIR HURDHT». Ca marche, ça



marche! Ha non, ça marche pas! Me voici transformé en torche vivante! Avec BERLITZ, ça ne me serait pas



arrivé! Dans ce jeu, l' ordinateur est utilisé un peu plus que pour gèrer les coups aléatoires de l' aventure. Les personnages se déplacent, le soleil se lève et se couche, les animations sont très cool et les décors sont réalisés avec amour. Manifestement, l' équipe créatrice s' est penchée copieusement sur le programme de DRAKKHEN et a tenté de réaliser un jeu qui soit à la hauteur des ambitions les plus grandes.... Le travail préparatoire est tout à fait remarquable, puisque différents détails ont été étudiés de très près, en utilisant les compétences de spécialistes. Par exemple, lorsque le soleil est couché, les étoiles que vous apercevez correspondent réellement au ciel vu des environs de Troyes, une belle nuit de juillet. La volonté de faire un jeu de très grande qualité se sent dans le choix des membres de l' équipe de conception et de réalisation, et dans les différents tests qu' ils effectuent pour juger du réalisme et de l'efficacité de chacune des phases de leur oeuvre commune. Ainsi différentes réunions, destinées au jeu en réel, ont permis de tester différentes situations et de



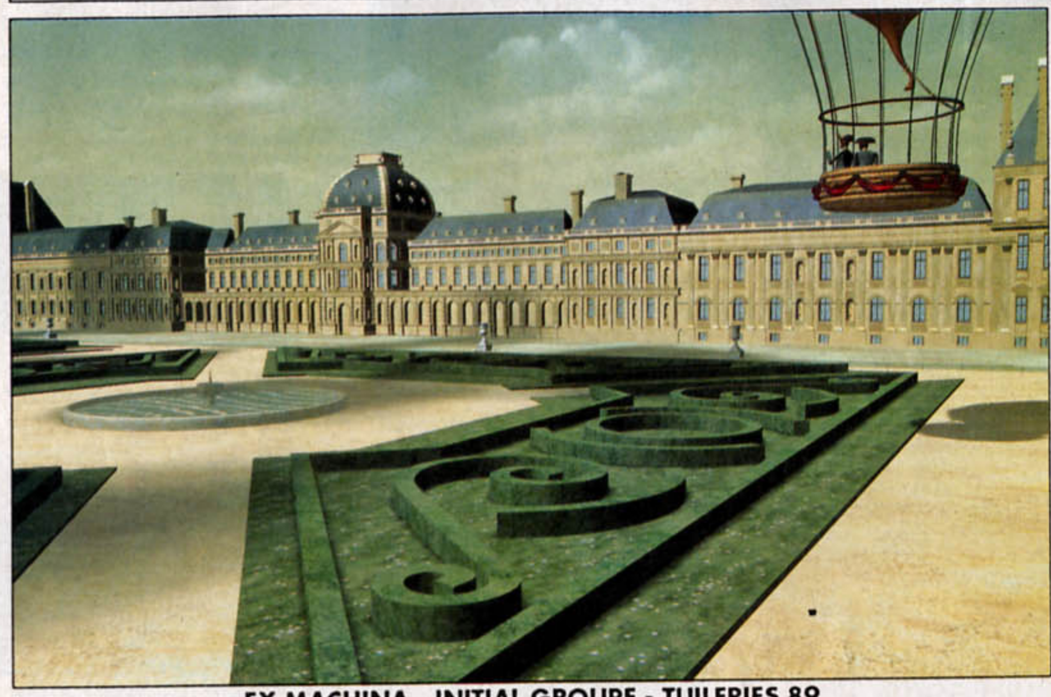
peaufiner certains détails, que vous saurez apprécier bientôt sans modération sur votre bécane chérie. Pour le graphisme, la tendance grande qualité s'accentue, avec la présence de CAZA, bien connu de tous les fans de BD que vous êtes. Il est intéressant de noter que la présence de spécialistes et d' artistes non informaticiens permet d' évacuer des étapes chiantes pour tout le monde. En général, le choix d' une forme ou d' une couleur, ou de n' importe quel élément, entraine des discussions sans fin lorsqu' aucun spécialiste n' est sur le terrain. Chacun pensant faire le bon choix, n' admet pas le goût de l' autre, donc bonjour le souk, tranché finalement par le chef qui décide de façon rude que l' on fera ce qu "il veut. Ce qui met les glandes à tout le monde. Avec DRAKKHEN, ce n'est pas le cas! Pour la musique, Charles Callet, le compositeur fétiche d' INFOGRAMES s'éclate une fois de plus en préparant une symphonie qui, si j' ai bien compris ce que me sussurait Christelle, la blonde et pulpeuse attachée de presse, une symphonie qui propulsera le jeu de rôles sur une gigantesque orbite internationale. Bon, maintenant qu'on a bien salivé, ça sort quand est ce que cette affaire? En septembre! Chierie, c'est loin! Ouui! mais ça sera vachement bon, puisque tout le monde sait bien que le plaisir s'accroit quand l' effet se recule! Ouaf! ouaf!



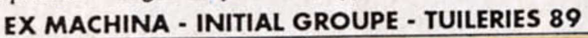
1789

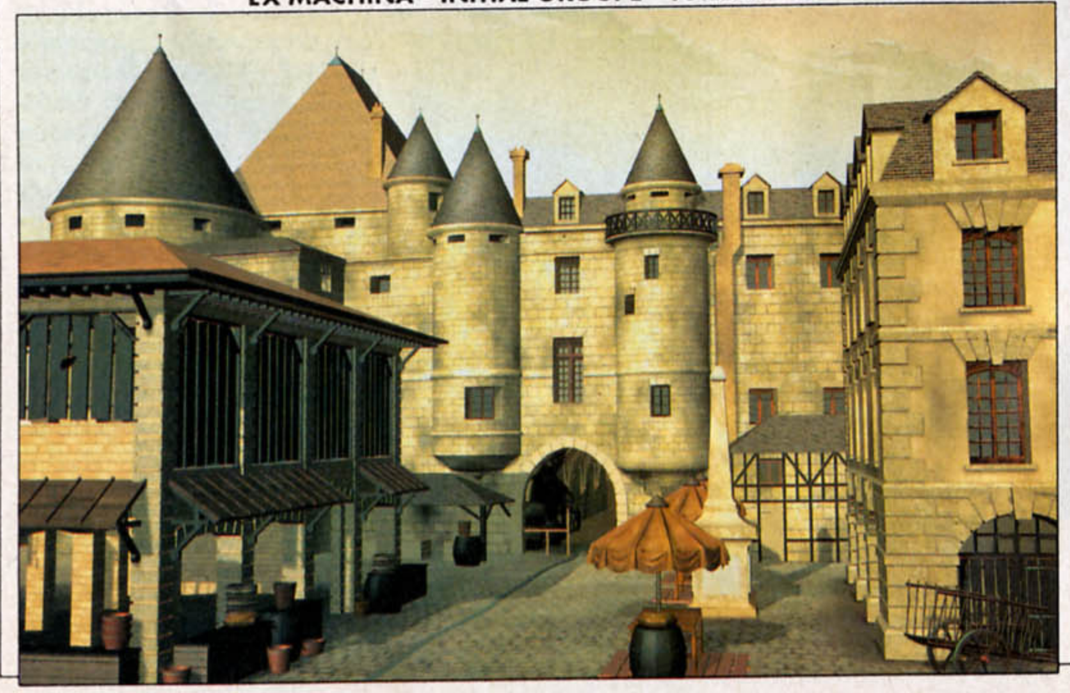
LE MIROIR AUX ILLUSIONS

Oui, c'est de l'image de synthèse, oui, ce que vous voyez ici est extrait d'un film où les images bougent, un film nommé: «PARIS:1789», réalisé par JOSE XAVIER et JERZY KULAR de chez EX MACHINA. Ce film est un choc pour l' oeil et pour l' esprit, car il va vous faire découvrir ce qu' étaient certaines rues et quartiers de PARIS en 1789, le 16 juillet 89 pour être précis. Ce film archéologique et historique, commandé par «TUILERIES 89», franchit une nouvelle étape dans l' image de syntèse en introduisant le dessin animé dans le film et en mêlant ces deux techniques pour atteindre le niveau chef-d'oeuvre. Les décors et la plupart des objets sont entièrement créés par ordinateur, les personnages, les oiseaux, quant à eux sont réalisés en dessin animé traditionnel. Les graphistes animateurs sur cello ont conçu leurs animations de façon traditionnelle, mais ont ensuite transféré leurs images sur ordinateur et les ont intégré dans les décors préparés par une autre équipe. Afin de faire coïncider les deux sources d'images, les animateurs ont tout d' abord travaillé sur des line-test, des versions fil de fer, des séquences de mouvement de caméra dans les décors qui ont été rotoscopés, recopiés sur cellos par décalque, image par image, un travail de dingue! Pour la mise en couleurs, ça a été pire, puisqu' il a fallu attendre que les images de décor soient définitives pour déterminer les coloris, les textures et les éclairages des person nages. Ce qui est fait, rappellons le, sur cello par le gouacheur et l'animateur, image par image encore. Mieux encore, pour vous expliquer la folie de l'entreprise, chacun des plans définitifs est tiré en diapo, cette diapo est tirée en photo, de là est fait un cellulo complet d'un personnage. Le tout est filmé en 35mm, décor et cellulo, puis mixé. Le résultat est alors examiné par les réalisateurs qui modifient ou acceptent le résultat. Dans le style galère, c'est pas mal! Ce film, admirable, représente une somme de travail phénomènale. Plus de 100 personnes ont travaillé plus de cinq mois pour réaliser ce film «PARIS:1789», mais ça vaut le coup. Combien ça a couté? Heu?... Est il possible de le savoir? Le prix d'un chef d' oeuvre est il mesurable?... Souhaitons que ce film, ainsi que le film sur le film, soient vendus en VHS, ou en vidéo 8, je préfère, afin que nous, tous admirateurs de cet art puissions nous éclater la rétine.



EX MACHINA - INITIAL GROUPE - TUILERIES 89









Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

AMIGA

ACHAT

80 N°2002269
Ach. mon. coul. 1084 ou 1425 Atari, + carte; éch. softs (récents), Amiga. Contacter KOCINBUISKA Manuel. 31 R. Isidore François. 80000 AMIENS. Tel.: (16).22.44.41.05.

CONTACT

66 N°2002274
Amigatiste débutant, ch. contact dans tte. la France, pour éch., rép. ass. à 100%. Poss. softs. Sérieux et rapide. Env. liste à GRAVEZ Jean. 31 Lot. Clair Matin. 66380 PIA.

67 N°2002232
Ch. contacts pour éch. sérieux et durables sur Amiga. Env. vos listes, rép. ass. Contacter MICHEL Nicolas. 2 R. de St-Yrieix. 67480 FORT-LOUIS.

92 N°2002271
Vds. softs et anciens sur Commodore; (bon prix.). Contacter COIN Patrick. 54 R. de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

AMSTRAD

ACHAT

15 N°2002259
Rech. CPC N°1 à 9/12/14/17., pour compléter collect., (à un prix raisonnable). Vds. CPC N°27 et Amstar, CPC N°27. Demander Xavier. Tel.: 71.46.63.77.

77 N°2002273
Ch. écran coul., pour CPC 6128. (Pas trop cher, 500 à 600 F.), (prix à déb.). Tel.: 60.05.12.31.

CONTACT

33 N°2002233
Créer Club : Masters Cracrers Club. Nbrx. adhérents. Env. vos listes de jx. à : FLORENT Bernard. 11 R. Oscar Balaresque. 33200 BORDEAUX. (La cotisation annuelle est de 20 F.).

54 N°2002294
Ech. softs sur Amstrad 6128 (DK). : (C. Cars 2, Robocop, D. Ninja.). Ecrire à DUCHAUD Eric. 26 R. du Canal St. Nicolas de Port 54210. (env. timbre). Tel.: 83.45.10.45.

62 N°2002279
Ch. contact pour éch. orig., (The Deep, HKM, OP. Wolf, Voyage au Centre de la terre, Last Ninja 2, C. Cars 2, Thunderblade...). Rech. D. Dragon. Contacter TISON Frédéric. Ch. de Bully. 62980 VERMELLES.

63 N°2002244
Trucs, astuces, solutions, pokes, plans, pour jx. sur CPC 464/664/6128. Pour cela écrire à GAGNEROT David. Rte. de Maringues. 63290 LIMONS. (Joindre env. timbrée pour rép.).

71 N°2002295
Ch. contact sur CPC 6128. Poss. softs : (Morteville, D. Ninja, Target Renegade, OP. Wolf, Rambo 3, Titan, Victory, Discolo. 1.). Contacter KRUMB Cyril. 71240 SENNECEY LE GRD. Tel.: 85.44.28.06.

74 N°2002237
Ch. contact pour éch. de jx. sur CPC 6128. Poss. : C. Cars 2, Wec le Mans, D. Ninja. Env. liste à : DUFOUR Julien. Av. Guillaume Fichet. "Le Chinon". 74130 BONNEVILLE. (Rép. ass.).

83 N°2002280
Club Megamstrad avec : hits, éch., pokes, infos sur DK et K7, (gratos), (sauf frais de port compris.) + doc. contre 1 timbre. A DUPLAN Laurent. 220 All. des Couscous. 83500 LA SEYNE S/MER.

VENTE

06 N°2002212
Vds. CPC 6128 + Jasmin 5"1/4 + de très nbrx. jx. + 2 Joys. + boitiers + housses + rev. Prix : 6000 F le tout. Tel.: 93.61.17.31. (ap. 19h.).

06 N°2002261
Vds. CPC 6128 coul. + Joys. + nbrx. DK avec jx. : (D. Ninja, Savage, C. Cars 2, Airborne Ranger.). Prix : 3800 F. (NB: liv. avec cable Amcharge.). Tel.: 93.77.36.60. (à partir de 18h.).

14 N°2002291
Vds. CPC 6128 coul. + Joys. + nbrses. rev. + nbrx. jx., utils. Faire offre à M. RAULT Louis. Tel.: 31.77.51.63. (ap. 18h30.).

22 N°2002226
Vds. Synthé. Vocal, Techni Music sur DK, ou éch. contre Multiface. Contacter MICHEL François. 26 R. d'Avaugour. 22390 BOURBRIAC. Tel.: 93.43.67.21.

44 N°2002236
Vds. CPC 464 coul. + lect. DDI1 + housse + jx. K7 & DK. Le tout : 3500 F. (Vds. à part K7&DK.). Liste s/dem. Ecrire à GALY Grégoire. 8 R. de la Forêt. 44650 TOUVOIS.

45 N°2002270
Urgent! Vds. CPC 464 mono + Drive DDI1 + nbrx. jx. : (Gryzor, Fire & Forget etc...). Prix : 2500 F. Mr. GERINGER. Tel.: 38.34.84.51. (ap. 18h.).

57 N°2002281
Vds. DK (orig.), Amstrad CPC (DK, compil.). Contacter Cédric. Tel.: (16).87.66.36.93.

60 N°2002289
Vds. nbrx. jx. (orig.), la solution : 380 F. Super Paint : 190 F. Semabank 2 : 150 F. + 3 Class. Weka, "Comment exploiter", + nbrses. rev. : 780 F. + liv. micro... Tel.: 44.76.91.39.

68 N°2002235
Vds. jx. (Déactivators K7 orig.). + éch. Bombjack 2, Sigma 7, (K7). (les jx. uniqu. pour Amstrad 464 K7). Contactez-nous à cette adresse : Club Amstro. 2 R. de la Carrière. 68550 ST-AMARIN.

75 N°2002268
Vds. pour Amstrad CPC DK. (Monde de l'Arcade : (150 F.); Defis Taito : (125 F.); Last Ninja 2, Robocop, Gunship : (125 F.). Ecrire à VANDEN BROECK Eric. 30 R. Léon Jost. 75017 PARIS. Tel.: 42.27.22.30. (de 17h. à 19h.).

75 N°2002272
Vds. jx., (orig.). Poss. : Barbarian 2... Et ancien magazines : (Am-Mag, Amstrad CPC...). Contacter LAM Soc. 42 R. de Belleville. 75020 PARIS. Tel.: 43.58.49.02.

88 N°2002189
Vds. CPC 6128 coul. (dans emballage d'orig.). Prix : 2990 F. Vds. jx. et utils. pour CPC + Joys. + man. + cray. opt. Prix : 2500 F. Ou le tout vendu : 5000 F. Contacter Jean-Claude. Tel.: (16).29.65.38.12.

91 N°2002239
Vds. logs. (Sram, Xeno, Contam, Million 1&2, Konami MITS, D. Lair, Echosoft, Guitar, Sprites, stock & gestions.). Ech. softs, Quick Ix, Joys. K7. MUFSCHMMITT Marc. 40 Av. du Cdt. Barre. 91390 MORSANG S/ORGE.

92 N°2002263
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + housses + 1 man. + manuel d'utili. + DK (orig.), (CP/M + prog., util., + CP/M2.2 + dr. logo & help.). Prix : 2500 F. Contacter François. Tel.: 46.44.88.87. (ap. 19h.).

93 N°2002206
Urgent! Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx., dont : R-Type, C. Cars 2, Gauntlet 2. (Le tout en t.b.e.); (val.: 5000 F.). Vendu : 1700 F. Contacter Richard. (Paris et Rég. Parisienne). Tel.: 48.45.23.50. (ap. 20h.).

93 N°2002234
Vds. CPC 464 coul. + K7 + rev. : 2000 F. + lect. DK DD1 : 1200 F. + ext. 64K + jx. : 350 F. + Synthé. Vocal, + bouton reset : 250 F. + 2 Joys. (spécial Amstrad). : 200 F. + rev. (val.: 2000 F.). Cédé à 750 F. Contacter Marc. Tel.: 43.61.57.29.

93 N°2002240
Vds. K7 (de house music); (orig.). Vds. pour Amstrad, cordon; doubleur, crayon opt. : 300 F. 1 bte. de rangt. pour DK. Le tout : 400 F. Contacter Emmanuel. Tel.: 43.83.98.99.

94 N°2002228
Vds. de très nbrx. jx., sur CPC 464, dont : Barbarian 2, Great Escape, Gryzor, Renegade... + (orig.). Prix : 950 F. (intéressant non!)! Contacter Anthony. Tel.: 45.76.13.19. Salut!

ATARI

CONTACT

41 N°2002283
Ch. contact sur ST. Env. vos listes à IVALDI Guillaume. 65 Av. de Vierzon. 41600 LAMOTTE-BEUVRON.

77 N°2002282
Ch. contact sérieux pour éch. de softs, (dans la région Pomponne uniqt.). Ch. aussi log. de musique. Contacter BERGER Denis. 17 R. de Paris. Bat.B Appt.38. 77400 POMPONNE. Tel.: 64.30.94.55. (entre 17h. et 20h.).

VENTE

27 N°2002223
Vds. 520 STF, (12/88); (garant. 7/mois). + nbrx. jx. : (C. Cars 2, Dongeon Master, etc...). + abt. Joys.; Gen. 4; nbrx. magazines + 2 Joys. Prix : 5000 F. Demander Alberto. Tel.: 37.64.77.92. (ap. 18h.).

47 N°2002278
Vds. 520 STF/DF + lect. ext. DF/SF 314. Prix : 4000 F. Contacter Christophe. Tel.: 53.96.44.89. (ap. 18h.).

77 N°2002243
Atari 1040 STF. Prix : 6000 F., softs + mon. coul. 1224 + Joys. + Freeboot + housse + DK + jx.; (nouveautés). + utils. + demos + liv. + magazines. (encore garantie). Tel.: 64.22.33.67.

COMMODORE

ACHAT

33 N°2002292
Rech. cable connexion, série de C128D A Impri. Citizen 120K + Interface série Citizen 120D + CCSX64. Contacter VAZEILLE Hervé. 30 R. Pierre Loti. 33150 CENON.

CONTACT

93 N°2002241
Ech. jx. (DK. uniquement.). Rép. ass.! Contacter TURLAN Christian. 59 R. de Franceville. 93220 GAGNY.

VENTE

29 N°2002152
Vds. C64 + Drive 1541 + 1530 + mon. + 3 Joys. + nbrx. DK, (jx., utils.). + nbrx. orig. : (Ultima V, Battletech, Barbarian 2...). + doc. Le tout en (t.b.e.). Prix : 4000 F. Contacter LOZACHMEUR. Tel.: (16).98.96.81.04.

74 N°2002262
Vds. C128 + lect. K7 + 2 Joys. + nbrx. jx. + liv. Le tout : 3000 F. Contacter Nicolas. Tel.: 50.98.79.21. Ou le 50.98.35.48.

91 N°2002444
Vds. C64 + 1541 + lect. K7 + Power Cartridge + nbrx. jx. + docs. + Joys. Le tout : 3500 F. S'adresser LEROY Franck. 5 Pl. Victor Hugo. 91000 EVRY. Tel.: 22.75.31.91. (le Week-End.).

93 N°2002247
Vds. super softs et autres sur C64. Rech. contacts à Round the World pour soft. Ch. Programmeur et Musicien expérimenté. Ech. news sur Amiga. BAJOLAIS Fabrice. Tel.: 43.88.09.01.

AUTRES

VENTE

02 N°2002260
Vds. Ordinateur MSX2 + 5 jx. à cartch. (t.b.e.). Contacter GHENO Stéphane. Tel.: 23.83.09.68. (le samedi à 18h.).

19 N°2002242
Vds. logs. MSX; (K7 et cart.)., Salamander, Super Laydock, Nemesis,... Prix et liste en contactant LAGNOUX Olivier. Le Pourchet. 19000 TULLE.

74 N°2002227
Vds. Buggy Dictator, (33km/h.). + batterie + notice. (Cause : manque rechargeur batterie, vendu : 800 F.). + (frais de port compris). Contacter CLAVEL Gilles. 55 R. de Malaz. 74600 SEYNOD. Tel.: 50.51.62.90. (Pour infor.).

STANDARD — **RUBRIQUE:** — **TARIFS: 50F.**

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ Votre département (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication





BERCILARBOIR

Cette semaine, je cède une partie de la place qui m'est impartie à mon estimé collègue, Bruno Bellamy, qui va vous entretenir de logiciels graphiques bien mieux que je ne saurais le faire, n'ayant pas la prétention de rivaliser avec ses talents dessinistiques.

... et je vais en profiter, ma rubrique se trouvant d'autant réduite, pour vous causer d'un logicielounet de chez Application Systems, qui a pour nom Protos et pour fonction de vous simplifier la vie. Logicielounet, attention, ce n'est pas dépréciatif: c'est juste pour dire qu'il est fort compact (66 Ko), au regard (sur le plan, au niveau, dans le cadre) des fonctions qu'il apporte. Il s'installe dans le dossier Auto d'une disquette ou d'un disque dur et déroute un grand nombre des fonctions du Gem. Il permet ainsi de bénéficier d'une loupe à trois facteurs de grossissement. Expliquons. Par l'appui d'une combinaison de touches, tout d'un coup, votre écran n'affiche plus que le quart - ou le seizième, ou le soixante-quatrième de l'écran normal. Chaque pixel d'origine est alors grossi d'autant. Avec le grossissement par 8, par exemple, tout l'écran ne peut afficher qu'une icône du bureau. Enorme, non? L'avantage est de pouvoir, dans certains programmes qui ne possèdent pas de fonction loupe, ajuster deux images au pixel près, ou découper une portion d'écran avec la plus grande précision. Lorsqu'on est dans un tel mode de grossissement, l'écran scrolle en même temps que la souris. Mais ce n'est pas tout: il peut aussi faire une réduction de l'écran! L'inverse du zoom, en somme, et je me demande à quoi ça peut bien servir. M'enfin, il le fait, avec deux facteurs de réduction différents. Lors des agrandissements, on peut non seulement choisir le mode de scroll par rapport à la souris (celle-ci est toujours centrée, ou l'écran ne scrolle que lorsque la souris arrive au bord, ou l'écran ne scrolle pas du tout), mais également le mode de représentation du zoom: soit une loupe normale, en noir et blanc, soit deux types de trames différents, assez esthétiques, et dont la seule fonction utile est, justement, l'esthétisme. Naturellement, pour effectuer ces agrandissements, Protos détourne l'écran normal, en crée un nouveau et reporte ce qui se trouve sur l'écran normal (qui devient virtuel, du coup) sur l'écran physique, c'est-à-dire votre moniteur proprement dit. Le problème, c'est que ça prend beaucoup de temps et que les logiciels peuvent s'en trouver considérablement ralentis. Heureusement, une option permet de déterminer combien de fois par seconde cet écran agrandi sera rafraîchi: 3, 5, 8 ou 15 fois par seconde. On trouve, parmi les nombreuses fonctions disponibles, un Reset au clavier, ce qui fera plaisir à tous les possesseurs de Méga ST (sur lesquels le bouton de Reset se trouve à l'arrière, très très loin). Chaud ou froid, au choix. Une autre fonction permet de vider le tampon du clavier, une autre encore affiche l'heure en permanence et en haut de l'écran, et encore une autre passe l'écran en négatif et inversement. Il est possible également d'accéder à tous les signes spéciaux du jeu de caractère grâce à une combinaison de touches, ce qui s'avère utile dans certains traitements de texte. Un petit gadget supplémentaire: lorsque Protos est actif en mémoire, les coins de l'écran sont arrondis comme sur un M....h, ce qui fait chicos, vous en conviendrez. Venons-en à la fonction essentielle de Protos, du moins celle qui est à mon sens la plus intéressante: l'écran numéro 2. Figurez-vous qu'il n'est plus besoin d'acquérir un moniteur géant pour avoir un écran de 1280*800 pixels, ou même plus encore! Le programme crée un faux écran en mémoire, avec une taille que vous déterminez et qui n'est limitée que par la taille de la mémoire (par exemple, un écran quatre fois grand comme le moniteur monochrome habituel occupe 128 Ko, et un écran de 4096*3200 occupe 2 Mo). Vous pouvez alors lancer un programme Gem et celui-ci, croyant qu'il a affaire à un grand écran, agira comme si c'était le cas; c'est particulièrement épastrouillant lorsqu'on utilise un logiciel de PAO car alors les pages sont affichées en entier et il suffit de déplacer la souris pour se déplacer d'un bout à l'autre de la page. C'est un gain de temps appréciable, car bien souvent, avec un moniteur classique, à chaque fois que l'on veut «scroller» un document, il faut cliquer sur un ascenceur et attendre que le programme aie la bonté de bien vouloir réafficher la zone demandée, ce qui prend un bon paquet de temps. Bien entendu, cela ne marche qu'avec des programmes qui respectent les normes Gem. Le GfA Basic, par exemple, ne fonctionne pas (il se crée lui-même des écrans virtuels pour travailler, il entre en conflit avec ceux de Protos). Calamus et Publishing Master fonctionnent parfaitement bien. Timeworks, en revanche, ne marche pas, car il nécessite GDos et celui-ci



semble réfractaire à l'idée d'un écran non standard (mais ce n'est pas pour nous étonner, le GDos est réfractaire à beaucoup de choses). ZZ-Lazy Paint fonctionne aussi, et avec suffisament de mémoire, on peut créer un écran qui a exactement la taille de la page que l'on va imprimer (3800*3300 en A4 300 dpi) (on dirait un mot de passe). Dernier aspect de la chose: les macros. Il est possible d'affecter toutes sortes de fonctions à une combinaison de touches. Du style: «positionne la souris à tel endroit, double-clique, attend que l'icone soit passée en vidéo inverse, puis va à tel autre endroit, appuie sur le bouton de gauche, tire la souris de tant de pixels dans un sens et de tant dans l'autre, relâche le bouton, va cliquer au milieu de la zone marquée, tire le tout vers tel endroit et revient à la position initiale». Vous voyez ou je veux en venir? On peut automatiser toutes les fonctions du type ouverture de la fenêtre d'une disquette, copie u effacement d"un fichier, accès aux menus, etc. Et cela fonctionne aussi à l"intérieur d'un programme, de sorte que l'on peut créer des macros pour des fonctions qui reviennent souvent. On peut également envoyer des chaînes de caractères sur la Midi, la RS232, la Centronics, rentrer un texte à l'intérieur d'une boîte d'alerte... Limitation: Protos ne fonctionne bien sûr que sur un écran monochrome. Il est particulièrement réservé à des applications graphiques du type PAO, ou encore, euh... PAO. Il coûte 250 francs. Chez Application Systems. C'est tout. Au revoir.

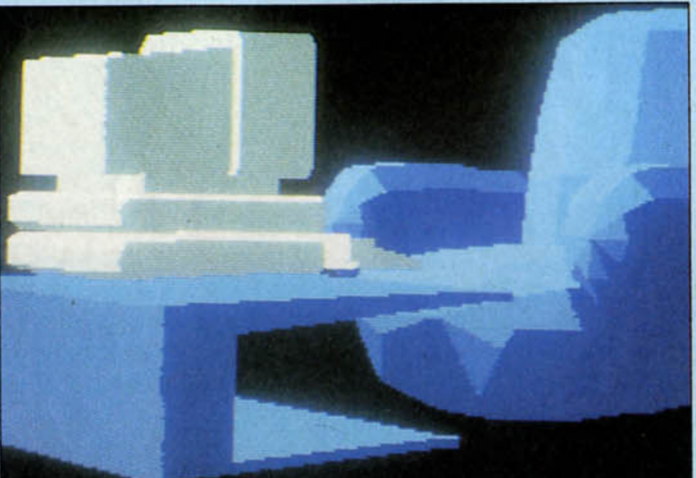
Michel DESANGLES

PADKOIJOUR CHEVOU

Je remercie mon estimé collègue, Michel DESANGLES (Je renvoie la balle: on nous tanne jusque dans le métro avec Roland Garros, j'veux pas être en-reste!), qui a bien voulu me laisser squatter une partie de sa rubrique, et j'attaque derechef avec ce dont au sujet de quoi je suis venu pour vous causer duquel :

DU NOUVEAU CHEZ CYBER

La gamme CYBER de ANTIC, éditée en france (et en français!), dont nous vous parlions déjà dans notre numéro 4, s'est récemment enrichie de deux produits remarquables, l'un par sa nullité et l'autre par sa quasi excellence, dont il convient donc de vous parler sans plus attendre :



CYBERSCULPT et CYBERTEXTURE. L'arrivée du second (c'est lui qui joue le rôle du nul) étant plus une mauvaise nouvelle qu'autre chose on en parle en premier, comme ça on garde le meilleur pour la fin, histoire de laisser une bonne impression... La gamme CYBER étant construite autour de CYBERSTUDIO, alias CAD-3D 2.0, le standard sur ST en matière de dessin en trois dimensions, ANTIC s'est cru obligé de sortir un soft de mapping. Pour ceux qui ne connaissent pas, le mapping c'est la méthode qui, pour donner de belles textures aux objets, consiste à "tartiner" une image sur leur surface. Avec TEXTURE, on ne travaille que sur des primitives, c'est à dire des objets de base hyper-simples, sur lesquels on applique des images ou des fragments d'images. C'est très lent, et surtout ça fait des objets avec des tonnes de facettes, donc tellement gourmands en mémoire qu'il vaut mieux avoir un méga 4 qu'un bête 1040. Le problème c'est que ça fait en fait quasiment une facette pour chaque pixel de l'image mappée. Je résume un peu, mais en gros c'est ça. Or le "texture mapping" sur les systèmes professionnels à images de synthèse, ça ne marche pas du tout comme ça. Ils sont pas fous, les mecs! Les objets sur ce type de systèmes sont définis le plus couramment avec des splines (courbes) qui déterminent les déformations géométriques qu'il faut appliquer à l'image de la texture, mais on ne fabrique pas un objet avec l'image, ça serait du délire. Le gag, c'est en fait que comme il n'y a que CAD-3D, dans la gamme 3D CYBER, qui gère l'affichage des objets en faces cachées, il faut que tous les objets soient compatibles avec CAD, même si celui-ci n'est pas du tout prévu pour... Résultat: on fait des trucs tellement compliqués qu'il feraient s'écrouler de rire n'importe quel pro de l'image de synthèse, sur une machine dont la puissance la réserverait plutôt à des choses hyper-simples... CYBERSCULPT est nettement mieux: c'est un modeleur 3D, dans lequel (puisque lui non plus ne gère pas l'affichage en faces cachées) on fabrique des objets pour CAD-3D, mais on y a à disposition des outils infiniment plus puissants que dans CYBERSTUDIO! On peut tirer sur les coins, rajouter des facettes, plier, déformer, écraser, malaxer les objets... Le mot "modeleur" est entièrement justifié! L'interface utilisateur est très pratique, beaucoup mieux conçue en fait que celle de CAD-3D qui se voulait pourtant hyper-conviviale avec tous ses petits icônes. Une chose est très nette de toutes façons dans SCULPT: tout, des fonctions à l'interface, est intégralement pompé sur les systèmes pro de modélisations 3D dont il était question ci-dessus, ce qui est une très bonne idée, vu qu'il vaut mieux copier intelligemment que de vouloir être original au risque d'être inutilisable. SCULPT est génial, rapide, efficace, complet, c'est le meilleur outil qu'il y ait à l'heure actuelle sur ST pour faire de la 3D, et je suis sûr que pas mal d'autres machines dites "pro" ne sont même pas aussi bien pourvues. Seul point noir: pour l'affichage, il faut reprendre les objets faits avec SCULPT dans CAD-3D, qu'on traîne comme un vieux traumatisme mal digéré, comme une blessure de guerre jamais refermée... Berk! Y aura-t-il un jour un programme juste fait pour afficher les merveilles que l'on peut construire avec CYBERSCULPT, que l'on n'aie plus à dépendre de CYBERSTUDIO?! Si vous voulez faire une mauvaise blague à un ennemi en commandant à son nom CYBERTEXTURE, il recevra une facture de 595F TTC, et si vous voulez vous lancer dans de la belle 3D, il faudra débourser 895F TTC pour CYBERSCULPT, mais là ça les vaut. Enfin, pour conclure, signalons que les éditions UPGRADE publient une revue nommée "PERSPECTIVE", disponible uniquement par abonnement, et qui est consacrée entièrement à -devinez quoi?!- la gamme CYBER. Elle contient des cours sur la modélisation 3D, sur la réalisation d'animations avec CYBERCONTROL et CYBERPAINT, avec une disquette de démonstration contenant les fichiers utiles à cette formation, sur l'air de "un p'tit dessin vaut mieux qu'un long discours"... Il faut dire à l'appui de cet argument que la revue en elle-même (pour 249F l'unité, quand même!) n'est pas très épaisse. C'est quand même bien foutu puisque réalisé par des profs des arts déco spécialisés dans l'infographie, ce qui est une bath référence!.

Quant à la gamme CYBER, elle ne va pas en rester là, et il semblerait que l'avenir nous réserve de très bonne surprises, mais ne vendons pas la peau de l'ours avant les boeufs comme disait un bouddhiste ZEN de mes amis, et attendons de voir; l'image de synthèse c'est fait pour ça!

Bruno BELLAMY



DELUXE PAINT III

Vous, mon créateur, voudriez me mettre en pièces et triompher; ne l'oubliez pas, et dites-moi pourquoi je devrais avoir pitié de l'homme plus qu'il n'a pitié de moi? Vous ne penseriez pas commettre un meurtre, si vous pouviez...détruire mon corps, l'oeuvre de vos propres mains. (Versets tirés de la parole de Franckenstein). C'est une horreur! Mais il y a pire. En effet, les éditeurs américains ont attrapé une drôle de maladie: l'invisibilité. Alors que Newtek, repousse encore la date de disponibilité de son toast grillé, les autres sociétés qui nous avaient habitué à nous pondre des petites merveilles tous les deux mois se cachent. En attendant, voici quelques extraits du Workbench enchanté inédits mais surtout, voici celui que vous attendez le plus, le grand, le beau, le méga plus... Deluxe Paint III

Scoop! Electronics Arts séquestre depuis des années dans un de ses placards californiens un homme aux cheveux hirsutes, à la mine délavée, au regard bovin. Cet homme, cet illustre inconnu se nomme Dan Silva et c'est un des plus grands concepteurs de softs graphiques grand public. Aprés avoir pénéttré par la grande porte dans l'enceinte des studios d'ECA en 1983, il lui aura fallu au moins deux ans pour réaliser un petit bout de programme qui lui tenait à coeur. L'individu étant avide de pouvoir et amateur des belles choses, il trouva un nom fort approprié pour son programme: Deluxe Paint. Concurrent direct des programmes de dessins Macintosh de l'époque (Macpaint...), le petit monstre se pilote entièrement à la souris et tout passe par un double-click sur des icones graphiques. Vous savez tous que l'environnement du Macintosh n'est pas une invention d'Apple mais fait référence à un système d'exploitation développé par Xerox dans les années soixante-dix! Et comme par hasard, ce cher
Dan Silva a travaillé à la même époque chez Xerox! Mais oui!



Après avoir créé le concept Deluxe Paint, Dan a su faire évoluer le produit afin qu'il exploite mieux les possibilités des micros de l'époque. La consécration est venue avec Deluxe Paint II qui est le soft graphique le plus vendu dans le monde. Depuis quelques années, Eca avait donc enfermé "le Silva" dans un de ses placards, de peur qu'un Maxwell de la micro ne viennent l'enlever. Depuis ce temps, l'individu n'a plus fait surface. Et voilà qu'un nouvelle version de Deluxe Paint III fait son apparition! On va pourvoir prendre des nouvelles du monstre. A première vue son séjour est difficile. Maigre,



la chemise Prisunic entrebâillée, les poils hirsutes, la coupe à la Beatles, il fait triste à voir. Est-qu'on lui donne régulièrement à manger?

DELUXE PAINT III : «JAMAIS D'EUX SANS TOI»

Mon but n'est pas de vous expliquer les fonctions standards de Deluxe Paint III mais de vous faire part de ses améliorations. Pour ceux qui n'aurait jamais utilisé une version précédente, voici quelques détails importants. Je clique sur l'icone gribouillis, je gribouille, je clique sur barre oblique, je trace des lignes, je clique sur le vert, je suis en vert, je clique sur le ballon, je fais des ronds, je clique sur l'ovule et je fais des bulles! Je "dégrade", je "cycle", je "lisse", un petit coup de spray et je "save". Tout ceci est très simple! D'ailleurs rien n'est compliqué dans ce programme, c'est la raison de son succès. La principale amélioration réside dans la possibilité de créer des animations en Page Fliping ou par déplacement de "Brushs". Au lieu de proposer un Nième programme d'animation, ECA a jugé bon de réunir en un seul programme tous les outils qui vous permettront de réaliser n'importe quel projet. Deluxe Paint III devient maintenant un concurrent direct de programmes de présentation semi-professionnelle très répandue sur Pc. Je fais un histo qui monte, je fais un camembert qui bouge..etc... Et comme dit la chanson: "la tradition, ça a du bon!". Mais rien ne vous empêche de faire évoluer un Batman courageux ou encore de reproduire la mine déconfite de votre petite copine quand vous lui apprenez que vous étiez avec des amis hier soir.

Deluxe Paint II - Deluxe Paint III : amélioration des fonctions standards

Inutile de vous signaler de DPII travaille dans toutes les résolutions de l'Amiga....sauf en HAm 4096 couleurs! Mais il supporte désormais le mode Halbrite (64 couleurs: 32 couleurs+ 32 couleurs un ton au dessus) et c'est une bonne chose. De nombreuses améliorations tant au sujet des requesters que des fonctions elles-mêmes ont été apportées. Le chargement des "fonts" par exemple est superbe. Fini le temps oû vous vous emmêliez les pédales avec l'option "Load Font dir", obligé de ce fait de bidouiller avec "assign" sous Cli. Maintenant, un superbe requester apparait vous invitant à visualiser un alphabet com-



plet dans le "font" choisi en modifant éventuellement sa taille, son type (gras, souligné...) avant de l'utiliser ou de changer d'unité de disque au cas ou vous désireriez utiliser les célèbres Lion's Font du domaine public. Autre amélioration, la possibilité de faire un "pseudo-mapping" avec vos brushs. Ceux-ci épouseront la forme qui se trouve en arrière-plan, une fonction appelée WARP. Plusieurs autres fonctions ont été ajoutées: TINT vous permettant de jouer avec un filtre , FILL TYPE HALF-BRITE qui créera des dégradés en 64 couleurs (32x2), BRUSH ROTATE qui est équipé d'une mesure de l'angle d'orientation. A part cela, vous retrouverez toutes les petites icones de dessin si familières, stylo, pinceau, droite, rond, ovale, spray, symétrie de tracé, remplissage paramétrable, lissage avec l'option SMOOTH etc... Tout à coup, en feuilletant le manuel un grand flash m'aveugle un instant. A cela deux raisons. D'une part à la fin de chaque page, on voit une petite caricature de Dan Silva sur un tri- cycle qui est différente à chaque page. Vous permettant d'utiliser votre manuel comme un ScrapBokk, scratch, scratch....Oh! la belle animation! (Idéal en cas de manque d'imagination). D'autre part, le manuel de 236 pages en contient 120 entièrement consacrées à l'animation!

Deluxe Paint III et l'animation

Deluxe vous permet de créer des animations de deux manières différentes: d'une part, en fonctionnant comme un ScrapBook (page fliping) ou par déplacement de brushs sur un même écran. Les deux bien sur peuvent être combinés. Faire du page fliping est certes très agréable mais le problème c'est que cette activité est très gourmande en mémoire Ram. En effet, vous dessinez un personnage que vous stockez dans une page virtuel (1/1), vous reprenez ce même personnage et vous lui grossissez son nez, vous stockez la page (2/2) et ainsi de suite (3/3) (4/4) (5/5). Au bout d'un certain moment vous aurez droit à un beau Out of memory (votre pauvre Chip Ram sera complètement débordée). Grâce à un requester très complet, vous pourrez passer de page en page comme avec un magnétoscope et même définir la vitesse de défilement (jusqu'a 30 images/seconde). On y va? (12/12). C'est parti! (1/12). PLAY! Oh! le beau nez! (2/12) qu'il est beau!, (3/12) qu'il est large!, (11/12) qu'il est long! STOP! La deuxième possibilité d'animation est nettement plus interessante puisqu'elle vous permet de déplacer un brush sur un même écran, d'executer des rotations et de definir la direction de son déplacement et sa vitesse. Avec des fonctions comme Move, Record, preview, créez n'importe quelle animation en un tour de main!

Pour finir, la Connexion vous conseille vivement d'acquérir au plus tot ce superbe programme qui ne possède aucun concurrent sur Amiga. Déjà considéré comme une véritable référence pour le dessin, le concepteur Dan Silva nous montre une fois de plus son habilité à créer des programmes de qualité très simple d'emploi. Deluxe Paint III avec ses fonctions d'animations est un produit très évolué qui contentera tout le monde, du gribouilleur au peintre en passant par la société de services, soucieuse de présenter ses derniers produits dans un environnement de qualité.

Cris de QUEANT





CONCOURS

GAGNEZ UN ARCHIMEDES

JOYSTICK hebdo
organise le concours de la meilleure démo qui rapportera un **ARCHIMEDES** à son auteur

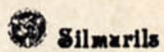
Vous avez des idées, de l'humour, du talent? Vous savez programmer, vous savez utiliser des logiciels d'animation?

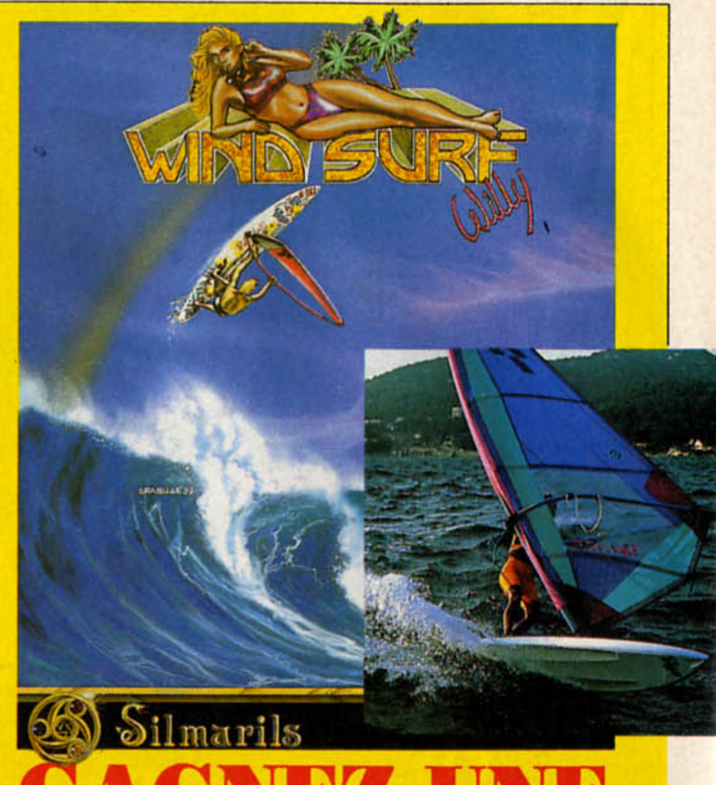
Alors vous devez concourir pour la meilleure démo image et son, représentant votre hebdo préféré

Quelle que soit votre machine vous avez jusqu'au 30 juillet pour nous faire parvenir:

«la démo joystick hebdo»

CONCOURS





GAGNEZ UNE PLANCHE A VOILE TIGA

Du 2ème au 30ème prix :
UN LOGICIEL SILMARILS
ou
UN POLO AU CHOIX

Ce concours durera 4 semaines, et prendra fin au N° 34

LES QUESTIONS

à propos de Windsurf Willy

1° Combien y a-t-il de tableaux ?
2° Quelle est la marque de planche à voile représentée?
3° Peut-on faire un looping avec une planche de régate?
4° Qui détient le High Score?

COUPON REPONSE

à renvoyer à JOYSTICK Hebdo
CONCOURS SILMARILS
177, rue Saint-Honoré - 75001 PARIS

NOM.. Prénom......................
Adresse..
CP.................. Ville...
ORDINATEUR.. Age.........................

REPONSE

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________

MORE DE RIRE !

C'est une bonne soeur qui est en Belgique et comme elle aime la vitesse, elle a acheté un Ferrari. Avec sa ferrari, elle fonce sur l'autoroute et se fait arrêter à la sortie de celle-ci par un gendarme Belge. Elle lui demande
-Qu'est-ce que j'ai fait, monsieur?
-Vous avez fait du 235, alors que le vitesse autorisée est de 120, sans ceinture de sécurité. Alors là, je dois absolument verbaliser car c'est une infraction très grave.
-Vous êtes nouveau ici ?
-Oui, je suis arrivé hier, pourquoi ?
- Parce que je connais toute la gendarmerie et en particulier le capitaine, voulez-vous l'appeler, s'il vous plaît.
Le gendarme appelle le capitain et lui dit:
-Allo j'ai arrêté une bonne soeur en...
-La bonne soeur qui va vite ?
-Oui mon capitaine.
-Bon, alors, vous allez la retrouver et vous baissez votre pantalon et votre slip et bon week-end.
-Ah, bien mon capitaine.
Alors, il y va et baisse son pantalon et son slip, et la bonne soeur fait:
-Oh non!! oh non!! Encore une fois l'alcotest.

Gilles CLAVEL

Un jour, un type entre chez un marchand d'animaux domestiques et demande au vendeur:
-Je voudrai un perroquet qui parle, c'est pour ma femme qui s'ennuie!
-Nous en avons trois! Vous avez de la chance!
-A combien les vendez-vous???
-Le premier à trois milliards, le second n'a qu'une patte, mais il est vendu 1 milliard, et le troisième tient avec son sexe enroulé autour du perchoir, mais on le cède à 5000Frs!
-Ok, je prend le dernier!
De retour chez lui, il le place dans sa chambre...
Un jour, alors qu'il revenait d'un voyage d'affaire, il entends en rentrant chez lui le perroquet dire: «Cocu, cocu!». Aussitôt, il se précipite sur lui et lui demande pourquoi il dit cela, il répond:
- Y a un type qu'est venu! Venu!
-Oui oui, raconte, raconte!
-Il a deshabillé ta femme! Ta femme!
-Oui, ensuite!
-Il l'a jeté sur ton lit, ton lit!
-Et alors?
-Il a enlevé ses vêtements! Ses vêtements!
-Et aprés?
-J'ai pas pus voir! Pus voir! Jsuis tombé
-!!!!!!!!!



Bravo à Dominique QUINET qui gagne le soft de la semaine !

SECOURS



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

VINDICATOR
Richard. Q.32019
Je n'arrive pas à franchir le premier et second niveau! Avant que je ne sois vraiment désespéré, vite, donnez-moi les différents codes!

SHINOBI
Brice. Q.32001
Help! Comment peut-on tuer Ken Oh le géant quand on est dans la pièce seul avec lui? (premier niveau)

THE LAST NINJA II
Yannick. Q.32013
Je n'arrive pas à attrapper l'hélicoptère du cinquième niveau, comment faut-il faire?

1001 BC
Benjamin. Q.32004
Quel est le mot secret que Pénélope me demande?

PAC LAND
Benjamin. Q.32005
Comment passer le tremplin du troisième niveau?

INDIANA JONES
Benjamin. Q.32006
Existe-t-il un plan qui indique l'entrée de la caverne et l'emplacement des enfants prisonniers.

ROBOCOP
Garfield. Q.32015
J'aimerais qu'on me dise comment tuer ce tas de ferraille du premier niveau (le robot qui ressemble à un oiseau). A chaque fois, ce pôv'e Murphy y passe. Alors si vous ne voulez pas avoir un mort sur la conscience....

V
Benjamin. Q.32003
Comment placer les bombes et quel est le but exact du jeu?

VINDICATOR
Harold. Q.32007
Je suis bloqué dans le premier niveau, y aurait-il une personne qui puisse me rendre heureux en me donnant les codes des deuxième et troisième tableaux?

ZOMBI
Le Joystickeur fou. Q.32016
Comment vidanger l'essence du camion? J'ai le bidon et le tuyau!!! Hein, comment!! Donnez-moi un bon tuyau et pas un tuyau bidon!! ouahh je craque!! (On se bidonne:NDLR)

EXPLORA
Romain. Q.32008
Au secours! Dans le Mexique comment aller au grand temple. Je voudrais le chemin parfait. Merci à tous les joystickeurs de France!!!!!

OUT RUN
Laurence. Q.32009
Au secours Joystick-Hebdo! Je n'en peux plus. J'ai essayé par tous les moyens, comment accéder aux différentes pistes??

REBEL PLANET
Bad boy. Q.32014
Je suis perdu, je n'arrive pas à sortir du vaisseau sur la première planète. Que faut-il faire? Tout autre truc serait le bienvenu. Merci.

FREDDY HARDEST
Yannick. Q.32012
Pourrais-je avoir le code pour la deuxième partie? Merci.

COMBAT SCHOOL
Philippe. Q.32002
Je n'arrive pas à gagner le combat contre l'instructeur! Mais qu'est-ce qu'il faut faire, Haaarrgg!!!!!

CAPTAIN BLOOD
Paul. Q.32023
Le petit Yoko me répète toujours la même chose et ne me donne aucune coordonnée! Que faut-il faire pour obtenir des réponses intéressantes?

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Didier & Ci. Q.32018
Expliquez-nous donc comment trouver le souterrain et que faire avec le pneu, la souris et le curé?

L'AIGLE D'OR
Laurent. Q.32017
Comment tuer le fantôme qui se trouve au sol? Ou est l'aigle d'or? Merci d'avance les gars!!

BRUCE LEE
Jean-Claude. Q.32022
Comment découvrir les passages secrets? Aidez-moi!



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

La STAR de cette semaine c'est MISTER DOUBLE YOU, avec son super listing pour TITAN sur ST. Il va empocher un chèque de 200 F. et un éditeur de secteur, offert par..par ESAT SOFTWARE. Avec DISCOSCOPIE, il pourra nous faire des patches de folies. (Ce n'est pas un copieur!!! C'est un éditeur de secteur super extra performant.)



TITAN

Les TITANS ... petit navi-re...!

Pour avoir des vies infinies sur TITAN, il vous suffit de taper ce listing en GFA 2.Ø et de mettre une disquette vierge dans le lecteur, Exécuter le listing. Il génère un fichier .PRG dans le répertoire principal de votre disquette. Allez sous GEM et créez un nouveau dossier, appelez le AUTO et copiez votre fichier LOADTIT.PRG dans celui-ci. Maintenant, rebootez votre ST sur la disquette et suivez les instructions.

```
' *** TITAN TRAINER by MISTER DOUBLE-YOU ***
Reserve 5ØØØ
A%=Gemdos(&H48,L:2ØØØ)
For I%=Ø To 168
  Read A$
  V%=Val("&H"+A$)
  Poke A%+I%,V%
  Check%=Check%+V%
Next I%
If Check%<>8Ø55
  Print "ERREUR DANS LES DATAS"
  Goto Fin
Endif
Bsave "LOADTIT.PRG",A%,168
Fin:
Void Gemdos(&H48,L:A%)
End
Data 6Ø,1A,ØØ,ØØ,ØØ,86,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Data ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2F,3C,ØØ,ØØ,ØØ,67,3F,3C,ØØ,Ø9,4E,41
Data 54,8F,3F,3C,ØØ,Ø7,4E,41,54,8F,3F,3C,ØØ,Ø2,2F,3C,ØØ,ØØ,ØØ,62
Data 3F,3C,ØØ,3D,4E,41,DF,FC,ØØ,ØØ,ØØ,Ø8,3A,ØØ,48,79,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ
Data 2F,3C,ØØ,Ø2,FØ,ØØ,3F,Ø5,3F,3C,ØØ,3F,4E,41,DF,FC,ØØ,ØØ,ØØ,ØC
Data 3F,Ø5,3F,3C,ØØ,3E,4E,41,58,8F,23,FC,4E,71,4E,71,ØØ,Ø2,15,58
Data 4E,F9,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,6D,61,69,6E,ØØ,1B,45,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø
Data 2Ø,2Ø,2Ø,49,4E,53,45,52,54,2Ø,54,49,54,41,4E,2Ø,44,49,53,4B
Data ØØ,9Ø,ØØ,ØØ,ØØ,Ø2,1A,ØØ,ØØ,1Ø,48,F9,7F,FF,ØØ,ØØ,Ø1,ØØ,2C,4F
```

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

Un JACK'S POKE de 2800frs cette semaine pour :

Patrick FUNARO,(600 F.), Cyrille et Eric, Franck NICOUX (400 F.), David GIL (300F.), Mister Double You, Gabriel ZERBIB, GILLUS (200 F. à chacun), Patrice MAUBERT, Pierre BOUTAVANT, Pierre LEROY (100F. à chacun), Harold HAMEL, Thone SILIPHAYVANH, Michel DURIN, Jacques Henri RICOME (50 F. à chacun)

A mercredi prochain



DANBOSS & DANBISS

AMSTRAD

NINJA SCOOTER SIMULATOR

Mieux motard que jamais.

```
1Ø REM Temps infini pour
2Ø REM NINJA SCOOTER SIMULATOR K7 de Patrick FUNARO
3Ø MEMORY &2FFF
4Ø FOR I=&BEØØ TO &BE2A
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>36Ø8 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø LOAD"SCOOTER1";INK 2,7:INK 3,13:MODE 1
9Ø WINDOW #1,14,26,1Ø,1Ø:WINDOW #2,14,26,13,13
1ØØ POKE &BE23,7:POKE &BE1E,7:CLS:CALL &BEØØ
11Ø DATA 42,91,187,34,56,189,42,15
12Ø DATA 188,34,41,19Ø,33,14,188
13Ø DATA 54,195,35,54,26,35,54
14Ø DATA 19Ø,195,Ø,62,183,32,11
15Ø DATA 62,7,5Ø,116,1Ø5,62,1
16Ø DATA 5Ø,197,1Ø6,175,2Ø7,Ø,Ø
```



RETURN OF THE JEDI

Listing à taper en GFA.

```
'Vies infinies pour RETURN OF THE JEDI
'Par Gabriel ZERBIB
A%=GEMDOS(&H48,L:&H2ØØ)
Void Bios (4,Ø,L:A%,1,&H292,Ø)
Dpoke A%+&HB8,&HFF
Void Bios (4,1,L:A%,1,&H292,Ø)
```

AMSTRAD

LAZERTAG

Fais moins fort...LAZERTAG....GUEULE!

```
1Ø REM VIES INFINIES POUR LAZERTAG version DK de Cyrille & Eric.
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:OUT &FA7E,1:FOR I=&4F6B TO &4F6B+823:READ A$:A=VAL("&"+a$)
25 POKE I,A:B=B+A:NEXT:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:POKE &4F6A,&F3
3Ø FOR i=&BFØØ TO &BF1Ø:READ a$:POKE i,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø IF B<>9ØØ28 THEN PRINT"BIG ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &4F6A
6Ø DATA DD,21,7D,52,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,4F,52,5D,CD,94,51,21,4D,52
7Ø DATA 35,CA,8Ø,5Ø,21,4E,52,35,2Ø,17,21,23,4E,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
8Ø DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,ØD,51,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
9Ø DATA DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,4C,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,36,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ
1ØØ DATA 32,3D,5Ø,32,4F,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,75,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,76,5Ø,DD,23
11Ø DATA 22,45,52,ED,43,43,52,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
12Ø DATA 1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,48,52,43,E1,78,32,47,52,B7,28,Ø7,C5
13Ø DATA CD,15,51,C1,1Ø,F9,ED,5B,48,52,7A,B3,28,ØD,ED,53,4A,52,CD,15,51,21,FF,FF
14Ø DATA 22,4A,52,2A,45,52,ED,5B,43,52,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
15Ø DATA 1B,7A,B3,C2,3B,5Ø,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,4D,5Ø
16Ø DATA ED,4B,45,52,ED,5B,43,52,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,66
17Ø DATA 5Ø,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,8A,5Ø,C3,8Ø,4F,CD,CA,51,31,F8,BF,FB,C3,ØØ,BF,CD
18Ø DATA 7E,51,F3,21,9Ø,5Ø,AF,77,2B,7C,B5,C2,91,5Ø,21,ØD,51,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø
19Ø DATA F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,EF,5Ø,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,EF,5Ø,3E,ØA,ØE,ØF,CD,EF,5Ø
2ØØ DATA Ø1,E2,Ø4,CD,E9,5Ø,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,EF,5Ø,3E,ØA,ØE,ØF,CD,EF,5Ø,Ø1,C4,Ø9,CD
21Ø DATA E9,5Ø,1D,2Ø,D5,21,E4,5Ø,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78
22Ø DATA B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49
23Ø DATA Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,5Ø,52,C6,C1,4F
24Ø DATA 3A,4F,52,47,CD,41,51,D2,8D,5Ø,3A,5Ø,52,3C,32,5Ø,52,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,5Ø
25Ø DATA 52,3A,4F,52,3C,32,4F,52,5F,CD,94,51,E1,C9,D5,E5,79,32,5D,52,32,5F,52,78
26Ø DATA 32,5B,52,Ø1,7E,FB,21,59,52,1E,Ø9,CD,D1,51,E1,ED,5B,4A,52,CD,F1,51,E5,CD
27Ø DATA ØD,52,E1,D1,3A,52,52,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,53,52,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,54,52,B7,CØ,37
28Ø DATA C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,28,52,CD,ØD,52,3E,Ø7,CD,28,52,AF,CD,28,52,18
29Ø DATA 1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,28,52,AF,CD,28,52,7B,CD,28,52,3E,Ø8,CD,28,52,CD,ØD
3ØØ DATA 52,3A,52,52,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A
31Ø DATA B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,28,52,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC
32Ø DATA 7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,EØ,51,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78
33Ø DATA F2,F1,51,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,EA,51,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,Ø2,52,E6,2Ø,C2,FE
34Ø DATA 51,C9,21,52,52,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78
35Ø DATA E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,8D,5Ø,F1,ØC,ED,79,ØD,3E
36Ø DATA Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,ØØ,ØØ,Ø7,E6
37Ø DATA 5E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø
38Ø DATA 41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø
39Ø DATA 4A,6E,18,D7,D7,58,Ø2,C8,4B,AC,Ø2,C6,E7,D6,FØ,55,5B,58,A1,D8,EB,18,B9,F4
4ØØ DATA Ø1,ØØ,Ø1,32,B9,D8,FA,3Ø
41Ø DATA 7,Ø,6,3,1a,17,e,b,5,2,1,1Ø,d,a,f,19
42Ø DATA 21,D4,7B,36,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,F4,Ø1
```



SPECTRUM

RETURN OF THE JEDI

C'est le temps où les stars vont se faire voir!

```
1 REM Invulnérabilité
2 REM pour RETURN OF THE JEDI
1Ø DATA 54,26Ø,26Ø,226,38,5,69,22,92,163
2Ø DATA 67,26Ø,6Ø,21Ø,91,1Ø,53,246,18Ø,55
3Ø DATA 2Ø9,171,2ØØ,5,96
4Ø BORDER Ø: PAPER Ø: INK 7: CLS: CLEAR 24999
5Ø FOR A=65ØØØ TO 65Ø24: READ B: POKE A,B-5: NEXT
6Ø PRINT "Introduire la cassette et taper une touche."
7Ø PAUSE Ø: CLS: RANDOMIZE USR 65ØØØ
```

AMSTRAD

DARK SIDE

Le bon côté du soft.

```
1Ø REM Tout à l'infini pour
2Ø REM DARK SIDE version DK
3Ø MEMORY &3FFF:LOAD"DARK",&4ØØØ
4Ø FOR I=&BE8Ø TO &BEAC
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>3464 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø CALL &BE8Ø
9Ø DATA 62,2Ø1,5Ø,11,64,2Ø5,Ø,64
1ØØ DATA 175,5Ø,129,Ø,2Ø5,81,Ø
11Ø DATA 62,167,5Ø,123,111,5Ø,1Ø
12Ø DATA 11Ø,33,24,27,34,128,1Ø1
13Ø DATA 175,5Ø,45,11Ø,5Ø,62,11Ø
14Ø DATA 33,Ø,Ø,34,25,122,195
15Ø DATA 98,28
```



DENARIS

- Y a personne?
- DENARIS, SONNE FORT!

```
1Ø REM Vies infinies pour DENARIS
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=3Ø4 TO 333
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<> THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø SYS 3Ø4
8Ø DATA 32,86,245,169,1,141,1Ø3,8
9Ø DATA 169,64,141,1Ø2,8,76,14
1ØØ DATA 8,169,173,141,252,53,141
11Ø DATA 1ØØ,54,141,36,54,76,153,8
```


AMSTRAD

GHOST HUNTERS

- Tot...Toc...Toc...
-Hantée!

```
1Ø REM Vie infinies pour
2Ø REM GHOST HUNTERS K7 de P. FUNARO
3Ø MODE 1
4Ø FOR I=&BE8Ø TO &BEBF
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B=63Ø9 THEN CALL &BE8Ø
8Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
DATA 33,167,19Ø,126,35,183,4Ø,5
DATA 2Ø5,9Ø,187,24,246,62,22
DATA 33,16Ø,164,17,96,Ø,2Ø5
DATA 161,188,33,252,164,54,2Ø1
DATA 2Ø5,16Ø,164,175,5Ø,193,13Ø
DATA 195,115,97,31,11,12,4Ø
DATA 67,41,32,67,87,84,65
DATA 47,67,46,74,46,8Ø,73
DATA 78,68,69,82,46,Ø,169
```



ELIMINATOR

- Vous savez pourquoi ils sont tous morts?
- parce qu'ELIMINATOR TUE!

```
1Ø REM Invulnérabilité et Energie infinie
2Ø REM Pour ELIMINATOR
3Ø PRINT CHR$(147)
4Ø FOR I=36864 TO 3692Ø
5Ø READ C:A=C-1Ø:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B=6215 THEN GOTO 9Ø
8Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
9Ø POKE 36898,44:POKE 36912,44
1ØØ POKE 816,Ø:POKE 817,144
11Ø POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
12Ø DATA 42,175,254,42,175,254,179
13Ø DATA 29,151,73,122,179,154,151
14Ø DATA 74,122,86,1Ø,122,179,42,151
15Ø DATA 35,19,179,154,151,36,19,86
16Ø DATA 23,18,179,175,151,196,136
17Ø DATA 151,16Ø,28,151,185,136
18Ø DATA 151,245,14Ø,179,1Ø6,151
19Ø DATA 161,136,86,23,18,78,93
```

AMSTRAD

LIVING DAY LIGHT

Il fait des Bonds...

```
1Ø REM Energie infinie pour
2Ø REM LIVING DAYLIGHT K7 de P. FUNARO
3Ø MEMORY &A5FF:LOAD"BOND",&A6ØØ
4Ø FOR I=&A627 TO &A639:READ A
5Ø POKE I,A:NEXT I
6Ø CALL &A619
7Ø DATA 33,237,44,54,Ø,33,39,7,54
8Ø DATA 1,33,28,7,54,8,195,Ø,6
```

AMSTRAD

PSYCHO PIGS UXB

... cochon!

```
10 REM VIES INFINIES SUR PSYCHO PIGS UXB version DK de Cyrille & Eric
20 MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,24:INK 2,16:INK 3,6:OUT &FA7E,1
3Ø FOR I=&A173 TO &A173+868:READ a$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT I
4Ø POKE &A172,&F3
5Ø IF B<>9772Ø THEN PRINT"PAF ! ERREUR DATAS":END
6Ø CALL &A172:POKE 8221,125:CALL &8ØØ2
7Ø DATA DD,21,B2,A4,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ
8Ø DATA DD,23,22,84,A4,5D,CD,C9,A3,21,82,A4
9Ø DATA 35,CA,88,A2,21,83,A4,35,2Ø,17,21,2B
1ØØ DATA AØ,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
11Ø DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,42,A3,DD,6E,ØØ
12Ø DATA DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
13Ø DATA DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,54,A2,DD
14Ø DATA 23,DD,7E,ØØ,32,3E,A2,DD,23,DD,7E,ØØ
15Ø DATA 32,45,A2,32,57,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32
16Ø DATA 7D,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7E,A2,DD,23
17Ø DATA 22,7A,A4,ED,43,78,A4,E5,21,ØØ,ØØ,59
18Ø DATA 5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
19Ø DATA 1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22
2ØØ DATA 7D,A4,43,E1,78,32,7C,A4,B7,28,Ø7,C5
21Ø DATA CD,4A,A3,C1,1Ø,F9,ED,5B,7D,A4,7A,B3
22Ø DATA 28,ØD,ED,53,7F,A4,CD,4A,A3,21,FF,FF
23Ø DATA 22,7F,A4,2A,7A,A4,ED,5B,78,A4,Ø6,ØØ
24Ø DATA D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
25Ø DATA 1B,7A,B3,C2,43,A2,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE
26Ø DATA 22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,55,A2
27Ø DATA ED,4B,7A,A4,ED,5B,78,A4,21,ØØ,ØØ,ØA
28Ø DATA C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,6E
29Ø DATA A2,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,BF,A2,C3,88
3ØØ DATA A1,3E,ØØ,CD,ØE,BC,CD,42,A3,CD,42,A3
31Ø DATA 18,2Ø,ØD,ØD,1Ø,1Ø,Ø2,Ø2,ØØ,ØØ,ØD,ØD
32Ø DATA 1Ø,1Ø,Ø2,Ø2,ØØ,ØØ,ØD,ØD,1Ø,1Ø,Ø2,Ø2
33Ø DATA ØØ,ØØ,ØD,ØD,1Ø,1Ø,Ø2,Ø2,ØØ,ØØ,C3,FF
34Ø DATA A3,31,F8,BF,FB,C3,ØØ,1F,CD,B3,A3,F3
35Ø DATA 21,C5,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,C6,A2,21
36Ø DATA 42,A3,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF
37Ø DATA 3E,Ø7,ØE,3B,CD,24,A3,3E,Ø5,ØE,ØA,CD
38Ø DATA 24,A3,3E,ØA,ØE,ØF,CD,24,A3,Ø1,E2,Ø4
39Ø DATA CD,1E,A3,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,24,A3,3E,ØA
4ØØ DATA ØE,ØF,CD,24,A3,Ø1,C4,Ø9,CD,1E,A3,1D
41Ø DATA 2Ø,D5,21,19,A3,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED
42Ø DATA BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB
43Ø DATA C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED
44Ø DATA 79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F
45Ø DATA F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø
46Ø DATA FD,F3,C9,3A,85,A4,C6,C1,4F,3A,84,A4
47Ø DATA 47,CD,76,A3,D2,C2,A2,3A,85,A4,3C,32
48Ø DATA 85,A4,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,85,A4,3A,84
49Ø DATA A4,3C,32,84,A4,5F,CD,C9,A3,E1,C9,D5
5ØØ DATA E5,79,32,92,A4,32,94,A4,78,32,9Ø,A4
51Ø DATA Ø1,7E,FB,21,8E,A4,1E,Ø9,CD,Ø6,A4,E1
52Ø DATA ED,5B,7F,A4,CD,26,A4,E5,CD,42,A4,E1
53Ø DATA D1,3A,87,A4,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,88,A4,FE
54Ø DATA 8Ø,2Ø,Ø7,3A,89,A4,B7,CØ,37,C9,A7,C9
55Ø DATA Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,5D,A4,CD,42,A4,3E
56Ø DATA Ø7,CD,5D,A4,AF,CD,5D,A4,18,1Ø,Ø1,7E
57Ø DATA FB,3E,ØF,CD,5D,A4,AF,CD,5D,A4,7B,CD
58Ø DATA 5D,A4,3E,Ø8,CD,5D,A4,CD,42,A4,3A,87
59Ø DATA A4,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1
6ØØ DATA ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB
61Ø DATA 1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E
62Ø DATA CD,5D,A4,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79
63Ø DATA ØD,23,ED,78,F2,15,A4,E6,2Ø,2Ø,F1,C9
64Ø DATA ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,26,A4
65Ø DATA E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,1F,A4,ØC,ED,78,ØD
66Ø DATA ED,78,F2,37,A4,E6,2Ø,C2,33,A4,C9,21
67Ø DATA 87,A4,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD
68Ø DATA 77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø
69Ø DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3
7ØØ DATA C3,C2,A2,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ
71Ø DATA 2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
72Ø DATA FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,ØØ,ØØ,Ø7,2A,9C,Ø3,ØØ
73Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF
74Ø DATA 28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø
75Ø DATA 4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41
76Ø DATA 54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,FA,2D,CD
77Ø DATA FØ,21,ØØ,4Ø,ØØ,4Ø,1D,8E,32,91,83,ØØ
78Ø DATA 8Ø,ØØ,2Ø,EB,D2,D5,71,CD,ØØ,2Ø,ØØ,2Ø
79Ø DATA 5E,B9,46,FA,39
```



DENARIS

- Allo, A l'huile, c'est qui?
- Denaris...heim?

```
1Ø REM Vies infinies pour DENARIS
2Ø B=Ø:ADD=253952&
3Ø FOR I=ADD TO 2541Ø6& STEP 2
4Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A
5Ø POKEW I,A:NEXT I
6Ø IF B<>545742& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
7Ø PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
8Ø INPUT "APPUYEZ SUR RETURN";OK$
9Ø CALL ADD
1ØØ DATA 2C78,4,2Ø7C,FE,88CØ,43F9,7,1ØØØ
11Ø DATA 3Ø3C,145,12D8,51C8,FFFC,22FC
12Ø DATA DBFC,Ø,22FC,7E,4E5D,32BC,4E75
13Ø DATA 7ØØ4,D139,7,1132,D139,7,113E
14Ø DATA 41F9,7,1Ø42,3ØFC,2Ø3C,2ØBC
15Ø DATA 7,Ø,4EB9,7,1Ø1A,41FA,8,2948
16Ø DATA A2,4ED4,41F9,2,83D8,43FA
17Ø DATA 12,3ØFC,4EB9,2ØC9,3ØBC
18Ø DATA 4E71,4EF9,2
```

SPECTRUM

TYPHOON

Quel bon vent t'amène.

```
1 ' Vies illimitées pour TYPHOON
1Ø DATA 18Ø,55,236,157,55,14Ø,158,2ØØ,5,26Ø
2Ø CLEAR 24575: LOAD "" CODE 65Ø24
3Ø POKE 65Ø39,251: POKE 65Ø4Ø,2Ø1
4Ø RANDOMIZE USR 65Ø24
5Ø POKE 65317,91
6Ø FOR A=23296 TO 233Ø5: READ B
7Ø POKE A,B-5: NEXT A
8Ø RANDOMIZE USR 6528Ø
```



La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

BRAVESTAR

Pour avoir:
-Le temps infini:
POKE &3Ø1A,2Ø1
-L'invulnérabilité:
POKE &A3B,2Ø1
-Seulement un enemi:
POKE &BE2,1

NEBULUS

Pour avoir des vies infinies:
POKE &85EF,ØØ

MAD MIX GAME

Quand on voit apparaitre le nom du programmeur, il suffit d'appuyer sur ESC et CRL, et devinez quoi, hé ben on a les vies infinies!!!!

NEBULUS

Pendant le jeu, appuyer sur SHIFT RETURN ENTER et le numéro du niveau auquel vous voulez accéder (Ne pas se servir du pavé numérique).
Et Abracadabradaca!!!!

RAMBO III

Pour avoir de l'énergie infinie à la première partie, remplacer :
FE 26 D2 6A 1B
par : FE 26 ØØ ØØ ØØ
ou
POKE &7254,Ø
POKE &7255,Ø
POKE &7256,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie pour la deuxième partie, remplacer :
FE 26 D2 6A 1B
par : FE 26 ØØ ØØ ØØ
ou
POKE &6A37,Ø
POKE &6A38,Ø
POKE &6A39,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie sur la troisième partie, remplacer :
11 23 15 1A 81
par : 11 23 15 1A ØØ
ou
POKE &22CF,Ø
(Patrice MAUBERT)

STREET FIGHTER

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacer :
3E 38 32 44 CE 32 45 CE
par : 21 44 CE AF 77 23 36 38
ou
POKE &924F,&21
POKE &925Ø,&44
POKE &9251,&CE
POKE &9252,&AF
POKE &9253,&77
POKE &9254,&23
POKE &9255,&36
POKE &9256,&38
(Patrice MAUBERT).

THE REAL GHOSTBUSTERS

Voici un super truc, au premier tableau, aller tout droit par les ponts. Tirer à volonté sur la grande silhouette. Prendre la clé et rentrez par les portes en face.
Au deuxième tableau, appuyer sur le touche 'E' de votre clavier, vous passerez directement au niveau supérieur.
Pour tous les autres tableaux procédez de la même façon (touche 'E').
(Harold HAMEL)

TAIPAN

Aller au restaurant (répondez NO) et vous aurez $ 300 000. Ensuite aller à la banque pour un échange de monnaie (asset : & 75 000).
Dirigez-vous vers Supplies acheter tout ce qui vous sera proposé (télescope etc...).
Puis aller à l'Armurery acheter 3 box of musket.
Aller INN acheter 18 Drink et 13 alhat crewman.
Puis retourner à l'endroit du départ et dirigez vous vers le bas pour accéder à la deuxième partie "Sailing".
Important : avant de passer à la deuxième partie chercher dans la ville la barque (ATTENTION! à chaque début de partie, elle n'est jamais au même emplacement) et vous pourrez avoir encore plus d'argent si l'un des marins consent à vous donner l'icône, il se déclenchera automatiquement
(Thone SILIPHAYVANH)

ATARI

BOMB FUSION

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets :
13 CØ ØØ Ø2 8E F5
et les remplacer par :
6Ø Ø4 ØØ Ø2 6Ø Ø2.
Puis rechercher :
13 CØ ØØ Ø2 8E F4
et les remplacer par :
6Ø Ø4 ØØ Ø2 6Ø Ø2.
(GILLUS)

CHUCKY EGG II

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets :
3Ø 39 ØØ Ø1 Ø2 28 67 ØØ ØØ 6Ø 53 4Ø
et les remplacer par :
3Ø 39 ØØ Ø1 Ø2 28 67 ØØ ØØ 6Ø 4E 71.
Puis rechercher :
Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 Ø2 28
et les remplacer par :
6Ø ØA 54 5Ø 4E 54 5Ø 4E.
Vies infinies encore by Gillus.
Je vais demander à l'imprimeur de faire un tampon "vies infinies by Gillus" ça gagnera du temps.
Note personnelle de Danbiss: Hé !! Gilles !! Ya longtemps que les imprimeurs ont plus de tampons mais on t'en veut pas....héhéhé
(Gillus)

KRYPTON EGG

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier KRYPTON1.COD les octets :
53 79 79 ØØ ØØ 8C 6C ØC 79 FF FF
et les remplacer par :
6Ø Ø4 ØØ ØØ 8C 6C ØC 79 FF FF.
Puis éditer le fichier KRYPTON2.COD et rechercher les octets :
53 79 ØØ ØØ 8C CE ØC 79 FF FF et les remplacer par :
6Ø Ø4 ØØ ØØ 8C CE ØC 79 FF FF.
Génial, ça marche aussi pour le dernier tableau.
(GILLUS)

PACLAND

Pour avoir des vies infinies :
Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets :
66 ØØ ØØ Ø6 53 6C ØØ ØØ 3D 7C ØØ Ø1
et les remplacer par :
66 ØØ ØØ Ø6 6Ø Ø2 ØØ ØØ 3D 7C ØØØ Ø1.
Ceci dans le fichier :
PACLAND.PRG.
(GILLUS)

COMMODORE

SAMURAI WARRIOR

Hé oui, il existe un code pour avoir l'invulnérabilité, il suffit d'aller taper HHDSFHHH dans le tableau des scores, et si l'envie de désactiver ce mode trop facile vous venait à l'idée, il suffit de le retaper encore une fois dans le tableau des scores.

SPITTING IMAGE

Pour avoir:
-Vies infinies pour le joueur 1
POKE 3314,173
-Vies infinies pour le joueur 2
POKE 3348,173
Lancement:
SYS 2816

STARQUAKE

Aprés un Reset faites:
-Pour être invulnérable:
POKE 3547,Ø
POKE 3553,Ø
POKE 3557,Ø
POKE 3299,229
POKE 33ØØ,12
-Pour avoir des munitions infinies:
POKE 9562,Ø
POKE 9566,165
SYS 3Ø75
Pour avoir des tirs automatiques:
Enfoncez la touches 'SHIFT LOCK'
Voici quelques codes de téléportation:

ASTRA	CHASM
COSIN	FEMUR
HYLIS	KAPPA
MALIS	MESON
METRE	OPTIC
PLASM	POLAR
SIGMA	XENON
Z.A.P	

(Michel DURIN)

URIDIUM

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 3588,189,
POKE 3573,189
-Le choix du Nb de vies (1-9)
POKE 13467,Nb
-Le choix du niveau (1-15)
POKE 13468,Nb
POKE 13469,Nb
Pour redémarrer:
POKE 5328Ø,Ø
SYS 2461
(Jacques Henri RICOME)

AMIGA

DOUBLE DRAGON

Il faut taper à la page de présentation :
YOU CALLING MY PINT A POOF/ (RETURN)
L'écran se renverse et vous choisissez entre 1 ou 2 joueurs.L'écran devient noir et le jeu se charge.Vous pouvez appuyer de F1 à F5 avant de débuter le jeu pour choisir le level de départ.Pendant le jeu, F1 pour changer de niveau et DEL pour éliminer les ennemis présent dans le tableau.
(Pierre Boutavant)

HYPERDROME

Avec le Ø du pavé numérique, on déplace le curseur qui sélectionne l'arme et ensuite on appuie sur space pour valider. Et hop....et hop... (Pierre Boutavant)

CYBERNOID II

Pour avoir les vies infinies, il faut prendre un éditeur de mémoire, puis faire L CYBERNOIDII.BIN 3ØØØØ puis de rechercher les octets 33 FC ØØ Ø6 et de la replacer par 33 FC ØØ FF puis faire S CYBERNOIDII.BIN 3ØØØØ 7A8A4
(Pierre LEROY)

TECHNOCOP

Pour jouer simultanément sur 4 écrans différents dans Technocop, il suffit d'appuyer pendant le jeu sur la touche COMMODORE+N
(Pierre LEROY)

SPECTRUM

THUNDERBLADE

Pour avoir des vies infinies:
POKE 36515,2Ø1

TERRAMEX

Pour avoir des vies infinies:
POKE 36844,Ø
POKE 48181,Ø
POKE 43537,Ø
POKE 45774,Ø

SOLDIER OF LIGHT

Pour avoir des vies infinies:
POKE 5ØØ35,Ø
POKE 5Ø172,Ø

COMMODORE

BORROWED TIME

Solution complète :
Une fois dehors, East, go bhind chair, crawl to door, lock door, run upstairs, break window, get shard of glass, cut cable (qui est derrière vous), descendre par la fenêtre puis aller au café, talk men about LEBOCK show gun (2 fois), West, West, Nord, West, North, open door, drop glass, get matches, get candle, light matches, light candle, burn twine (ficelle), West, look can, move stove (fourneau), East, South, South, East, South, South, South, West, West, North,yes,look desk, get bandages, wear bandages, listen men, South, East, East, North, North, North, West, North, open door, West, get all, East, South, South, West, West, West, West, North, Say HIYO, North, untie man, talk Wainwirght, talk Shuman, look, look, East, East, East, west, North, hit door, untie woman, drop matches, get bookmark, drop wallet, get tube, South, South, East, North, West, West, North, show gun, drop chek, drop report, get cans, get gloves, show gloves, show claimstub, show receipt, show tube, show cans, get all, South, East, East, East, East, South, South, East, East, open box 999, take poem,look poem, West, West, South, South, South,enter 6316, get shovel, North, dig, drop key, get suitcase, North, West, West, West, hide trash, look trash (camelote), take bone, give bone, East, East, East, North, North, Noth,drop shovel, North, say Tinplayer, lock door, look fireplace, get scrap of paper, drop shovel, East, get candlestick, hit Rocco with it, East, East, drop it, open suitcase, get folder (dossier), South, South, East, arrest Farnham, North (ou west, je ne sais plus !), show scrap of paper, show suitcase, show folder, show report... et voilà !!!
(David GIL)

AMIGA / ATARI

TARGHAN

LE PEUPLE DES SEMI-HOMMES

Monter à la corde (loading) - Monter - droite - tuer nain - droite - tuer éventuellement - Lire parchemin - descendre corde - en bas, droite - Monter au bout - droite - monter à nouveau - droite - Tuer nain et prendre son anneau - Descendre - prendre shuriken - gauche - sauter - Prendre potion - droite - remonter - gauche - redescendre - Sauter à gauche au niveau inférieur - Sauter plate-forme de droite - S'approcher du bord du tableau (droite) - sauter - Ramasser shuriken - lire parchemin - direction inverse - Descendre à la corde - droite - tuer nana - droite - Lire parchemin - droite - (loading).

6ème et dernière partie dar notre numéro 33.



VERSION AMSTRAD (CPC)

LEVEL : 1

arrivé

départ

LEGENDE

Ⓥ VAISSEAUX | Ⓐ ARMES | batteries de tire | ✖ POINT FAIBLE

① la chenille ronde : attendre qu'elle fasse un tour, rentrez dedans, faire attention aux boules, tirez sur le point faible (voir legende) attendre de nouveau un tour et sortez avec prudence.

② le monstre finale : A la vue de la queue du monstre, se mettre a un cran du sol. voir (→ ②), là, vous ne craignez plus rien. Attention ne pas tirez sur les yeux. Dés que la tête sort, tirez sans arrêt

LEVEL : 2

IMPORTANT : Bien redefinire le clavier (Space), pour liberation de la sonde

LEGENDE

Ⓒ CRABES | Ⓐ ARMES | POULPE | → TRAJECTOIRE DE LA CHENILLE | Ⓥ→ votre trajectoire | ✖ POINT FAIBLE

① la chenille infernale : suivre la flèche noire (Voir Plan) tirez. au début se précipiter sur l'arme ensuite allez au n°② par la trajectoire noire.

② le monstre finale : au ② mettre votre sonde a l'arriére en appuyant sur "SPACE" ensuite attendre que la boule sorte, placez la sonde dessus et tirez. quand la chenille reviens tirez a nouveau.

LEVEL : 3

LEGENDE

batteries de tire | ⊗ Point faible | Ⓐ Armes | Parties a détruires | (→) trajectoire

① Prendre l'arme, lancer la sonde sur le réacteur✶ après explosion, la reprendre. Detruire tous les [parties a détruires] visibles. raser le sol (→), quand le vaisseau remonte lancer la sonde, et monter en haut (→) et attendre la destruction des batteries. Se placer sous le vaisseau Ⓟ voir schéma, détruire les 4 reacteurs Ⓡ, reprendre l'arme, se coller a gauche du tableau. Raser le sol (→), là vous ne craignez plus rien. relancez la sonde, détruire les batterie de tire. ensuite placez la sonde a l'arriere du vaisseau montez au dessous du vaisseau (→), lachez la sonde, elle se dirigera vers le point faible ⊗,

LEVEL : 4

LEGENDE

Ⓥ VAISSEAUX | Ⓐ ARMES | ⊗— VAISSEAUX POSSEURS DE MINES | ⊗ POINT FAIBLE | → Votre trajectoire

Ⓥ Voir schema faite attention aux vaisseaux posseurs de mines qui apparaissent de partout.

Ⓑ le monstre finale. se coller en bas a droite de l'écran, poser la sonde à l'avant. le gros vaisseau va avancer puis reculer. il va ensuite descendre, quand il remonte, se précipiter à gauche de l'écran. alors le vaisseau va se séparé (voir schéma) passer entre le vaisseau ① et ② (→) coller la sonde dans la partie ⊗, il explosera. ensuite, repasser entre le n° ① et ② apres qu'ils aient avancés. remontez au moment ou le vaisseau ② remonte, lui lancé la sonde sur ⊗ il explosera alors. evitez le vaisseau ③, quand il se stabilise, coller votre sonde sur ⊗ il explosera alors, ce qui vous fait passé au level ⑤

Conseils Utiles : Dans le champ de mine ⊗ il est préférable de detruire dés le début le plus de ranger possible pour aprés pouvoir acceder aux armes Ⓐ

LEVEL:5

avant séparation
après séparation

LEGENDE

chenilles | (A) Armes | (R) Robot lancant le laser | (X) Point faible | petit robot

Dans ce parcourt la sonde ne vous protége pas des (R) et (petit robot) pour les détruire il faut leurs tirez plusieurs fois dessus. au n°① se placez au milieu mais pas coller sur le bord.
② le monstre finale : lancez la sonde sur les particules lorsque qu'il n'y en a plus lancez a nouveau la sonde, il ne restera plus que le vaisseau il explosera. passez au stage suivant.

LEVEL:6

LEGENDE

(X) Vaisseau | (A) Armes | → trajectoire a suivre

Dans ce parcour suivre principalement la fléche (→) en faisant trés attention aux vaisseaux Sauf au ①, il faut se coller a la paroi et lancez la sonde, ne plus bouge, elle détruira succésivement tous les ennemis Sauf les 3 derniers, ou ils faudrá leurs lancez un punch. passez au niveau suivant.

LEVEL:7

LEGENDE

(A) ARMES | (X) VAISSEAUX ENNEMIS | (X) chenille | (X) POINT FAIBLE

① Avance vite pour l'évitez. ② se placez au (X) attendre que la chenille passe tout en évitant les boules ne pas essayez de prendre (A) vous serez en sécurité. au n°③ Aller tout de suite se coller sur le sol et leurs tirez dessus. pour détruire le vaisseau il faut absolument avoir la petite boule sur le haut du vaisseau, lorsque le monstre apparait se coller sur le bord de l'écran au milieu de maniere a être passé au monstre tirez sans cesse ne bougez surtout pas vous éte a l'abri un moment le monstre aura recu trop de tire et explosera.

LEVEL:8

LEGENDE

(A) Armes | (V) vaisseaux Enemis | × Point Faible

Dans ce levels il n'y a pas grand chose a dire sauf qu'il faut sans cesse être en mouvement au n°① se placez vers le fond, elle vous suivera jusqua la fin mais ne vous touchera pas le monstre finale se coller contre la paroi et tirez sans cesse.

CONGRATULATION

TU ES UN "PRO" THE END

Plan de FRANCK NICOUA

DOUBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago – ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang

"cleanheads", bagarres au poing, armes à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour...toute en action, avec des graphismes époustouflants...Cependant vous risquez de voir un peu rouge...

RED HEAT

AMSTRAD

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145